
№ 4 (64)
апрель 2005 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Act of War
Direct Action

По духу Act of War вплотную стоит возле последнего продолжателя рода C&C – Generals. Но в плане боевой концепции и баланса шагнул вперед.

Freedom Force vs The 3rd Reich

Star Wars
Republic Commando

Отважная четверка спецподразделения "Дельта" и без помощи джедаев может опрокинуть армию-другую дроидов



Темное дождливое корейское небо бесстрастно наблюдало за наемником, бегущим по изуродованной бомбардировками земле...



Мы получили гибрид FSW и CoD, без суматошности последнего и странноватых условностей первого. Не хватает масштабности, не хватает динамики, но местами игра здорово заводит.

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

РЕЛИЗЫ

Между мартовской Game Developer Conference и майской E3 традиционно наблюдается некоторое снижение активности в игровом мире, и если бы не апрельская Конференция Разработчиков Игр в Москве, ньюсмейкерам пришлось бы сочинять новости. В преддверии огромного количества весточек оттуда (репортаж о мероприятии мы готовим к следующему, майскому номеру — не пропустите) спешим поделиться наиболее актуальной информацией из игрового мира в прошедшем месяце. Но перед этим, как обычно, — информация о последних релизах и выходящих в скором времени интересных проектах.

Что же интересного перепало игрокам в марте? Вышел довольно-таки симпатичный шутер во Вселенной "Звездных войн" — **Star Wars: Republic Commando** (обзор Lockust'a ищите на страницах 15-16), "стратегическая RPG" **Freedom Force vs. The Third Reich** (обзор Morgula — на странице 11), тактический экшен **Brothers in Arms: Road to Hill 30** (рецензию читайте на 12-й странице), весьма необычная стратегия **Darwinia** (обзор на странице 18), серьезный симулятор субмарины **Silent Hunter III** (Morgul поделиться впечатлениями о нем в уже в следующем номере), а также выпущенный по одноименному фильму экшен от третьего лица **Constantine**, амбициозная MMORPG **Matrix Online**, не слишком удачный **Driv3r** и крепко сбитый футуристичный экшен **Project: Snowblind**.

Уже на подходе очередная серия приключений Сэма Фишера — **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**, экшен **Cold Fear**, долгожданный стратегический сиквел **"Казаки 2"**, очередная спецназовская тактика **SWAT 4** да квест с экшен-элементами **Obscure**.

А чуть позже, к середине месяца, на прилавки наконец должен снизойти **Championship Manager 5** (очевидно, задерживающийся из-за проблем у Eidos).

Black&White 2





АНОНСЫ

Экс-близзардовец Билл Ропер поделился первыми скупыми данными о дебютном проекте своей студии: дьяблоподобной **Hellgate: London**. Через пять лет после кровопролитной войны между демонами и человечеством (закончившейся, к слову, поражением последнего) ваш герой начинает бесчинствовать в разрушенном Лондоне. Сей RPG-action с видом от первого лица даст игроку возможность не только крушить врага магией и оружием, но еще и "успокаивать" голыми руками (привет Риддику!). Ролевая система в целом примитивна и мало отличается от Diablo'вской: на очки умений, получаемые с уровнями (максимальный — 50), можно развивать ауры, наступательные заклинания и комбы, дабы все это впоследствии обрушивать на злобную нечисть. Сюжет линеен, но квесты и игровые карты будут генерироваться на лету — как в старые добрые времена. В общем, на первый взгляд, Hellgate: London — это модерновая Дьябла в полном 3D "от создателей оригинала". Ждем полноценного анонса, свежих новостей и релиза, который пока намечен на 2006 год.

Epic Games работает над продолжением серии **Unreal Tournament**. По данным журнала Computer Gaming World, игра будет построена на Unreal Engine 3 с поддержкой "физического ускорителя" PhysX. В новой UT игроки смогут насладиться монструозного размера картами (в три раза больше карт из UT2004!!!), уничтожая на них друг друга и ботов 11-ю видами оружия в 5 игровых режимах (Deathmatch, Team DM, CaptureTheFlag, Onslaught и Conquest). Планируется также введение продвинутой системы голосового командования ботами. Такові предварительные данные — дальнейших подробностей до E3, пожалуй, ожидать не стоит.

Разработка третьей части гоночного симулятора с восьмилетней историей, **ToCA Race Driver 3 (2006)**, ударными темпами ведется в игроделических цехах Codemasters — до выхода игры зимой 2005-го нужно еще успеть закончить реализацию многих вещей. В первую очередь — традиционной сюжетной кампании аж в целых трех чемпионатах, режима профессиональной карьеры, 35 различных соревнований, новых автомобилей с индивидуальным поведением на дороге, 50 лицензированных трасс, более совершенный физический движок и облагороженный дополнительными визуальными плюшками движок графический. Мастера из Codemasters подвести не должны.

Адд-он **X2: The Return** так долго "обрастал" нововведениями и дополнительными возможностями, что превратился в полноценное продолжение — **X3: Reunion**. Согласно официальному анонсу от Egosoft, оно выйдет в третьем квартале нынешнего года. Среди основных нововведений авторы отмечают значительно усложненную экономическую модель, более реалистичное и свободное поведение NPC/пиратов, усовершенствованную физическую модель, новый впечатляющий графический движок и еще более живую интерактивную Х-вселенную. Насколько оправданной оказалась смена статуса экс-дополнения, мы узнаем довольно скоро — остается лишь пожелать разработчикам успешно и в срок завершить работы над проектом, представив его на геймерский суд.

Российская PIPE Studio (создатель "Полной трубы") анонсировала первый отечественный стелс-экшен: в проекте под названием **"Искусство Ограбления"** задачей игрока станет управление тремя профессиональными воровками на протяжении 12-ти разноплановых миссий. Отечественный ответ Stolen и Thief с возможностью бескровного выполнения заданий (в таком случае из "экшена" игра превратится в простой "стелс"), симпатичными видеовставками и качественной анимацией планируется к выходу этой зимой/поздней осенью. Хочется верить, что в погоне за эффектной картинкой (а скриншоты выглядят вполне достойно) разработчики не забудут про геймплей.

"Отец" SimCity и The Sims, глава Maxis господин Уилл Райт (Will Wright) на прошедшей GDC объявил очередной неординарный и глобальный проект под названием **Spore**. Данная игра — сумасшедший гибрид Pac-man(!), Diablo(!!!), Populous, SimCity и Civilization, позволяющий игрокам пройти весь цикл развития и совершенствования могущественной межгалактической цивилизации — от амеб до межпланетных колоний. Уникальный проект делится на шесть частей-фаз: в первой наша "пра-пра-пра-прародительница" жизни, простейшая амеба, поедает себе подобных, обретая их особенности. Во второй фазе наш уже многоклеточный и довольно сложный организм бродит по планете и уничтожает врагов, тем самым эволюционируя. В следующей фазе целая группа эволюционировавших существ под вашим командованием будет бороться за выживание в составе небольшой колонии (Populous), ну а четвертая фаза явит собой усовершенствованный "чужой" SimCity. "От города — к планете" — под этим лозунгом ваши существа продолжат экспансию на просторах планеты: пятый этап вызовет множество ассоциаций с Civilization. Ну а дальше — покорение огромного космоса, шестая стадия, ограниченная, судя по словам Райта, лишь воображением и желаниями игрока. Благодаря удивительно гибкому редактору игроки смогут легко изменять любой аспект игры и обмениваться полученными файлами (кстати, очень небольшого размера). Памятуя успех гениальных The Sims, Spore можно с уверенностью прочить столь же радужное будущее. Впрочем, для начала необходимо дождаться официального анонса.

Авторы Mafia из чешской Illusion Softworks, очевидно, не забыли о неприятном вторжении советских войск в Чехословакию и теперь разрабатывают проект **Enemy in Sight**, повествующий о войне между Россией и Америкой в недалеком будущем (что характерно, на территории Европы). Игра по концепции является классическим тактическим шутером, где в роли американского (ну конечно же!) солдата вам представится уникальная возможность сражаться с "дикими русскими" на огромных, воссозданных по реальным картам и фотографиям местности, пространствах (ландшафт — динамический, т.е. поддается разрушению!) при помощи оружия, напарников/подчиненных и полусотни техсредств. Издателем выступит Atari, сроки выхода пока не оглашаются.

Lionhead/Big Blue Box объявили о том, что action-RPG **Fable: The Lost Chapters** выйдет на PC этой осенью. Улучшенный вариант "Xbox-эксклюзива" будет издавать Microsoft; он окажется на треть длиннее консольной версии, демонстрируя при этом заметно более качественную графику и измененную для лучшей управляемости боевую систему. Более подробная информация о геймплее PC-версии в скором времени появится на официальном сайте http://www.microsoft.com/games/fable/default.asp.

Warfare — так называется новая трехмерная стратегия реального времени от "МиСТ ленд-ЮГ"/Game Factory Interactive, посвященная войне американцев с мусульманскими радикалами на Ближнем Востоке. В новом проекте весь Аравийский полуостров будет разделен на 30 секторов (по принципу "миссия = сектор") — эдакую стратегическую карту, посредством которой можно будет управлять войсками в регионе. При столкновениях в отдельных секторах игра перейдет в тактический режим, где битвы будут происходить уже между сравнительно небольшими силами. Warfare представит 30 "натуральных" юнитов, 30 карт-миссий, а также качественную графику с физикой. Ну и сдабривает все эти "стратегические радости" незатейливый сюжет: США выкуривают воинственно-настроенных арабов из региона, а арабы выбивают с родных земель американцев, попутно захватывая Саудовскую Аравию. Ценителям подобных игр стоит особо тщательно следить за прилавками осенью — именно на эту пору года запланирован выход игры.

Николай "Nickky" Щетько

ИНТЕРНЕТ

Переродился официальный сайт проекта **Black & White 2** от студии **Питера Мулине Lionhead**. http://bw2.lionhead.com/bw2 настоятельно рекомендуется к посещению всем восхищавшимся первой частью игрокам, а также ценителям неординарных стратегий.

Российский издатель и разработчик, компания **"Акелла"**, перезапустила свое онлайн-представительство: заходите на обновленный http://www.akella.com!

Открылся официальный сайт грядущего шутера **F.E.A.R.** по адресу http://www.whatisfear.com/us. Примечательно, что для запуска закрытой мультиплеерной бета-версии игры на минимальных настройках требуется машина класса Pentium 4 1,7+ ГГц с 1 Гб памяти, а также видеокартой, имеющей "на борту" 128 Мб видеопамяти и поддерживающей шейдеры версии 2.0.



Разработкой пятой части легендарных Heroes of Might & Magic занимается... да-да, московская Nival Interactive!



The Elder Scrolls 4: Oblivion

ДАЙДЖЕСТ

Ubisoft расширила свое канадское подразделение Ubisoft Montreal на более чем полусотню человек — столько сотрудников насчитывала некогда независимая компания Microids Canada (разработчики Syberia 1-2). Впрочем, главный парижский офис Microids остается исключительно самостоятельным (пока?).

В свою очередь европейского разработчика игр серии Total War, компанию The Creative Assembly, недавно купила **SEGA**.

Ну а британскую компанию-разработчик **Blue52** покупать было некому, так что она не дожила даже до релиза первого проекта — стелс-экшена Stolen. Данная игра окажется первой и последней вышедшей под логотипом Blue52. Сотрудники Blue52 же уходят в еще не открывшуюся пока Curve Games Studios.

8 марта на конференции разработчиков игр (GDC) молодая компания AGEIA Technologies представила **PhysX** — первый "физический акселератор" (или PPU — Physics Processing Unit). Это примечательное устройство будет обсчитывать различные физические эффекты: столкновения, взаимодействие частиц, динамику деформаций различного рода и т.д. Применение чипа позволит разгрузить центральный процессор (физические расчеты также довольно ресурсоемки) и обеспечить невиданный доселе уровень интерактивности и сложности физических эффектов. NovodeX Physics SDK, инструментарий для программирования PhysX и распараллеливания физических задач между несколькими обычными процессорными ядрами, уже предоставлен таким крупным разработчикам, как Epic, SEGA и Ubisoft. Так, в демо-версии аркады **RoboHordes** на движке Unreal Engine 3 (с использованием NovodeX) можно увидеть реалистичное взаимодействие объектов и деформируемый ландшафт, обсчитываемый вторым ядром двухъядерного Pentium 4 нового поколения. Стоимость же PhysX-решений ожидается в пределах $100-400, а сами карты будут использовать шину PCI Express-x. Насколько интересной и востребованной окажется дебютная разработка AGEIA, покажет время.

Ubisoft в пресс-релизе с планами на новый финансовый год (с 31.04.2005 по 31.03.2006) туманными намеками дала общественности понять, какие игры эту самую общественность ждут в ближайшем времени и недалеком будущем. Так, среди прочих, в релизе замечены Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, адд-он Far Cry: Instincts, лицензированные экшен Star Wars: Revenge of the Sith и King Kong, адд-он к свежему Brothers in Arms, городские гонки 187 Ride or Die, две новые игры в мире Might & Magic(!) и шутер нового поколения под рабочим названием Killing Day. Прошедший финансовый год, кстати, закончился для Ubisoft весьма благоприятно: продажи на более чем 215 млн евро, операционная прибыль — до 45 млн евро, чистая прибыль — до 22 млн евро. В наступающем финансовом году операционная прибыль ожидается на отметке 55 млн евро, чистая — 28 млн евро.

Экшен Advent Rising от **Majesco** перенесен на третий квартал, а адвенчюра Psychonauts — на второй.

В "мире Варкрафта", MMORPG **World of Warcraft**, зарегистрировано полтора миллиона(!!!) пользователей. Из них на серверах Blizzard, как сообщает компания, одновременно играло до полумиллиона человек!

Очевидно, замученные непосильными условиями работы в "игростроительном монстре" **Electronic Arts** ее сотрудники покидают стены компании: в Petroglyph, работающую над любопытной "лицензионной" стратегией Star Wars: Empire at War перебрались дизайнеры Крис Рабиор и Адам Исгрин, ушел в бессрочный отпуск глава RTS-отделения EA Марк Скаггс, а Дастин Браудер ушел вкалывать на благо Blizzard. Такими темпами на разработку Red Alert 3 из "стариков" Westwood'щиков в EA вовсе никого не останется.

Товарищи из GameSpy поделились "авторитетными слухами" по поводу **новой Xbox** под кодовым названием **"Xenon"**. Основой новой консоли станет многоядерный процессор с тремя 3 ГГц PowerPC ядрами от IBM. Каждое ядро обладает собственными 32 Кб кэша инструкций и 32 Кб кэша данных, а 1 Мб кэша второго уровня — общие. Графической подсистемой будет заправлять новый чип от ATi следующего за X800 поколения (с полной поддержкой шейдеров 3.0), работающий на частоте 500 МГц. Бета-версии чипа ожидаются в мае, а "релиз" — летом. Кроме мощнейшего процессора и графического акселератора, Xenon будет иметь 256 Мб оперативной памяти (что для консоли, в принципе, "более чем"), а в качестве носителей информации использовать обычные двухслойные DVD-диски (DVD-9) объемом до 7 Гб; привод консоли сможет их читать на скоростях до 12x. Жесткий диск будет опциональным, и его объем пока не определен. При его отсутствии информация может быть записана на карты памяти емкостью от 64 Мб до 1 Гб. Кроме того, новый Xbox будет оснащен 1,2 МПикс видеокамерой и ориентирован на телевидение высокого разрешения (HDTV — High Definition TeleVision), 1280x720. Официальная презентация состоится, скорее всего, на E3, ну а в продажу амбициозный Xenon должен поступить уже к концу года.

Компания **Eidos**, некогда крупный разработчик и издатель игр (серии Hitman, Tomb Raider), переживает далеко не лучшие времена, находясь фактически на грани банкротства — операционные убытки ее за вторую половину прошлого года составили 29,2 млн фунтов стерлингов. Если компания не найдет сильные источники финансирования до 25 марта, то с 22 апреля банк-кредитор имеет право принудить Eidos к продаже имеющихся активов для погашения обязательств по кредитам. Намечается, что некогда славного издателя купят британское издательство SCi Entertainment Group и американская Elevation Holdings LP (в состав которой входит, видимо, очарованный работой над саундтреком к Tomb Raider солист U2 Боно). Первая предлагает план по реабилитации Eidos и рассчитывается собственными акциями; вторая собирается выкупить Eidos "живыми деньгами" и сделать ее закрытой компанией, целиком сохранив нынешнюю структуру. Окончательных заявлений от руководства Eidos пока не поступало, но SCi уже выкупила у акционеров Eidos 20% акций компании и, скорее всего, станет обладателем полудохлого издательства.

15 апреля начинается регистрация участников десятой ежегодной **QuakeCon** (http://www.quakecon.org), огромной тусовки всех неравнодушных к играм от iD геймеров и разработчиков. Планируется, что в этом году количество участников крупнейшего "игрового конвента" превысит 6000 человек. На более чем 15.000 м² будут оборудованы места для свыше 3200 игроков по сети. Уже сейчас ясно, что грандиозный съезд 11-14 августа будет одним из наиболее значительных событий игрового года.

Новая студия известного игрового дизайнера Уоррена Спектора, **Junction Point Studios**, уже вовсю работает над дебютным проектом.

ToCA_Race_Driver_3

ПРИСТАВКИ

Езжай или умри!

Компания Ubisoft анонсировала игру 187 Ride or Die. Это боевой симулятор, действие в котором развернется на улицах города. Победа и выживание персонажа в игре будут зависеть от его умения водить автомобиль и стрелять. Главный герой, молодой водитель Бак, должен защитить "свою" территорию в городе от нападок и поползновений Кортеса, что не так уж и просто, учитывая силу и водительские качества последнего. 187 Ride and Die обещает нам адреналин в крови, увлекательные схватки и неплохую модель автомобильных сражений. Выход игры для PlayStation 2 и Xbox намечен на лето этого года.

Дополнение к Halo 2

Корпорация Microsoft решила уступить многочисленным просьбам игроков и выпустить дополнение для Halo 2 (приставка Xbox).

Адд-он с набором карт для мультиплеера выйдет 28 июня. Помимо карт в него войдут видеоролики, посвященные сюжету оригинальной игры.

Soul Calibur 3

Компания Namco анонсировала выход следующей части популярной серии файтинга — Soul Calibur 3. Игра выйдет эксклюзивно для PlayStation 2, что явно разочарует поклонников Xbox и GameCube. В Soul Calibur 3 добавится три новых героя, новые виды оружия и прочие фишки. Особенно среди персонажей хочется отметить Сецуку — за бамбуковый зонтик, скрывающий в себе смертоносный меч. Помимо этого игроки смогут создать своего героя, задав его внешность, пол, род занятий и оружие. Обещают множество самых разнообразных режимов игры (в том числе онлайновый), что позволяет разработчикам и издателям надеяться на высокую популярность продолжения хитового проекта.

Pac-Man World 3

Компания Namco объявила, что к 25-летию выхода первой игры про Pac-Man'a планируется выпуск проекта Pac-Man World 3. Злой гений Эрвин построил машину, которая заставила пересечься два измерения — то, в котором существуют Pac-Man и его друзья, и мир привидений. И теперь задача главного героя — отправиться в длительное путешествие, в котором он встретится с множеством старых друзей, победит Эрвина и даже превратит бывших врагов-привидений в союзников. Уже осенью игра со смешным "колобком" в главной роли появится на прилавках. Что ж, столь похвальное долголетие Pac-Man'a не может не радовать, ведь многие из нас еще помнят первые игры серии, с которых и начинался путь к геймерским забавам. Напоследок скажу, что Pac-Man World 3 появится осенью на PlayStation 2, Xbox, GameCube и PlayStation Portable.

Хроники Нарнии

Появились некоторые подробности об игре The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, основанной на книгах Клайва Льюиса и грядущей киноленте от Диснея. Игроки в роли одного из четырех братьев-сестер попадают в Нарнию, земли которой вот уже сто лет как заморожены злой Белой Ведьмой. Используя свои способности в мире Нарнии, а также оружие и "боевые приемы" (если это можно так назвать), дети будут бороться с адептами Белой Ведьмы (среди которых Циклопы, Минотавры, Сатиры и прочие) и возвращать тепло, мир и спокойствие в Нарнию. Выход игры планируется осенью для PlayStation 2, Xbox и GameCube.

WrestleMania перенесена

Игра WrestleMania XXI (издаваемая эксклюзивно для Xbox) перенесена с марта на конец апреля. В этом проекте геймеры смогут принять участие в соревнованиях по рестлингу, выбрав одного из 47 ведущих рестлеров мира. Или же создать своего аватара и выпустить его в режим карьеры, продвигаясь от победы к победе и участвуя в различных соревнованиях. Также планируются онлайновые мультиплеерные баталии через Xbox Live.

Full Spectrum Warrior для PlayStation 2

Компания THQ издала версию тактического командного экшена Full Spectrum Warrior для PlayStation 2. Игра, отражающая реалии современных городских сражений, выйдет со специальным бонусом — несколькими дополнительными уровнями. В целом, фанатам PlayStation 2 остается только радоваться тому, что у них теперь тоже есть возможность попасть в страну Закистан и навести там порядок.

Новый Splinter Cell

31 марта появилась в продаже очередная игра про Сэма Фишера — Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory для Xbox, GameCube и PlayStation 2. Игра начинается с "рядовой" миссии Сэма в Перу, но постепенно события начинают развиваться, и вот уже все приводит к необходимости предотвратить вторжение с моря северокорейских и китайских войск на Японские острова. На этот раз Фишер обзавелся не только новыми гаджетами, но и новыми боевыми приемами и атаками (в том числе ножом). Из интересного в мультиплеере — возможность прохождения компании кооперативно с товарищем в режиме "разделенного экрана" или онлайне.



Супергерои — к бою!

Корпорация Electronic Arts собирается выпустить игру Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects, в которой наиболее известные герои от Marvel (ведущего издателя комиксов в мире) сойдутся в сражениях друг с другом. Само собой, что в этой битве на выживание каждый герой будет применять все свои способности и постарается выложиться "на полную катушку". А специально для игры художниками и дизайнерами Marvel будет создана команда новых супергероев, которая не побоится выйти на ринг против признанных авторитетов. Ждем игру для PlayStation 2, Xbox, GameCube и PlayStation Portable зимой 2005-2006 гг.

Morgul Angmarsky

НАША ПОЧТА

По случаю легкого весеннего настроения обойдусь сегодня без долгих вступлений и размышлений. Тем не менее, одну тему все-таки хотелось бы поднять. По случаю прошедшего 1 апреля (и не только поэтому) рекомендую вам ознакомиться с веселым и очень познавательным текстом на сайте коллег из DailyTeleFrag (http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=3755, оригинал — http://www.livejournal.com/users/kunaifusu/) про разработку игр непосредственно от лица разработчиков. "Изнутри" процесс выглядит совершенно не так, как нам кажется со стороны.

Приведу ключевую информацию и некоторые выводы, которые можно вынести из текста:

• Основная проблема "независимых разработчиков" — деньги. Их (как и времени) всегда требуется больше, чем планировалось.

• Финальный релиз от согласованного при подписании контракта с издателем дизайн-документа, как правило, очень далек.

• Так как работают над игрой разные люди, и значительную часть времени результатов своей/чужой работы в целом они не видят, то процесс сборки из игрового полуфабриката чего-то играбельного напоминает складывание паззла из кусочков различного размера, выполненных различными стилями, по рисунку, которого никто в глаза не видел.

• Многие игры отменяются издателем еще до их официального анонса. За некоторое (небольшое) время до демонстрации наработок издателю у разработчика начинается всеобщий crunch ("трясучка", аврал или круглосуточный рабочий день), ведь в зависимости от результатов демонстрации проект может быть отменен, отправлен на переработку или одобрен.

• Только одобренные издателем игры официально объявляются, им назначается срок релиза, и начинается активный PR.

• Демонстрация игры на Е3 очень важна — там появляются представители крупных торговых сетей и заключаются контракты на распространение игр. Кстати, продемонстрированный на Е3 уровень-другой часто является вообще единственным более-менее законченным элементом игры.

• В работе штатного гейм-тестера веселого мало: нужно находить, описывать разномастные баги и добиваться их закрытия в игре, которая на данном этапе, в общем-то, из них и состоит...

• Возрастной рейтинг ESRB выставляется по ролику, который предоставляет разработчик. Так что возрастные рамки при желании можно сдвинуть/поменять/и т.п.

• После завершения Е3 наступает "трясучка" до самого выхода игры. Чтобы выйти в апреле, игра должна быть готова в феврале...

• Окончание проекта для небольших разработчиков — пора увольнений и даже закрытия компании.

Думаю, о разработчиках и издателях у каждого игрока найдется что сказать. Поэтому все, кто желает высказаться на эту тему (или обсудить статью — было бы интересно услышать самих разработчиков) — пишите. Но от игродельческой темы, пожалуй, до следующего номера отстранимся и перейдем к насущным письмам.

Несмотря на то, что Rich опубликовал свое мнение на форуме в "Блице" по теме из прошлого номера, в "НГ", как мне кажется, ему самое место. И в самом деле, какой прок киноделам от игрового рынка? Они и без него отлично умеют стричь баксы... Впрочем, вот само "письмо":

[Rich]

Не надо вообще снимать фильмы по играм. Есть целая куча причин, почему этого делать не следует. Четкая и самая объективная оценка качества фильма — это его кассовость. От нее и будем отталкиваться. Значит, нам надо, чтобы на наш фильмец пришло побольше народу. Итак...

"Кассовость", "побольше народу"... — а как же высокое искусство? [вздыхает]

Кассовость фильма, как ни крути, зависит от его бюджета (это который от нескольких миллионов $ до сотен миллионов их же). На эти деньги можно купить хороших актеров, декораторов, композитора, сценариста и т.д. Бюджет игры-то, кажись, поменьше будет?! Кроме того, игры делают команды, которые не будут приглашать хороших спецов со стороны. Ого, делиться с кем-то еще! Мы и сами — самые-самые лучшие! Вот поэтому и нельзя оценивать производство фильмов по производству игр. Фильмам легче брать качеством, т.к. съемки фильма — слишком долгий и дорогостоящий процесс. Играм легче брать количеством: все подешевле и побыстрее будет!

Осмелюсь заметить, что качеством брать сложнее в любом случае. Кроме того, на создание фильма, с моей не сильно киноманской "колокольни", уходит меньше времени, чем на создание качественной игры. Фильм — это два года максимум. Хорошая игра — два года минимум.

Для кого будет этот фильм? Правильно, для геймеров, которые будут рады, если игра продолжится в фильме. Для них это будет лучшей рекламой. А ведь для кого-то это будет и антирекламой. "Перл Харбор" — фильм, основанный на "американской истории", и американосы валом валят посмотреть. А если дать рекламу, скажем, что "Перл Харбор" — фильм, основанный на игре "Combat Flight Simulator" (это просто пример)? Кто-то уже и не пойдет. Игры, игрушечки, несерьезное что-то такое, детское...

Думаю, фильмам повторять сюжет игр куда сложнее, чем даже книжный. К тому же им (фильмам) это совершенно не нужно. Кинематограф в играх должны интересовать: а) яркие персонажи, б) проработанные миры. По мирам только Warcraft'а, Starcraft'а фильмов снимать — не переснимать...

Игры (в которых, как считают разработчики, есть сюжет) в большинстве случаев делают акцент на одном главном персонаже. Он — главный герой. Он действует по жесткому алгоритму: хороших брать к себе в команду, энпээсов не трогать, плохих — мочить. Его цели четко заданы в брифингах миссий. В играх есть конкретное разделение на черное и белое. И в этом достоинство игр. В фильмах же не только стреляют. В фильмах герой кроме совершения подвигов еще и совершает ошибки, осмысливает происходящее, страдает, растет над собой... Любит, в конце концов (женская аудитория увеличивается, хардкорные геймеры уходят с недоумением на лице). В фильмах герои живут жизнью куда более реальной (ну и более идеальной, конечно же... Поклонницы бразильских сериалов меня поддержат!), чем герои игр. И в этом достоинство фильмов.

Интересная точка зрения, но, пожалуй, мне с ней трудно согласиться. Особенно когда за плечами множество замечательных RPG, в которых персонажи любят, ошибаются, растут над собой, страдают похлеще, чем в реальной жизни... Так что по накалу страстей и сюжетным интригам игры, имхо, нередко оставляют фильмы и даже книги далеко позади.

Фильм обязательно должен быть выпущен через непродолжительное время после выхода игры (в идеале — когда продажи игры начнут уменьшаться). Иначе он будет уже не так интересен. Для середненькой игры это (примерно, конечно) месяца 3-4. За это время можно сделать середненький фильм? Сомнительно. Вот игру по фильму — можно. И буржуины так и делают — выпускают игру вслед за фильмом, чтобы подогреть интерес к последнему у младшей аудитории. И именно так и надо делать, т.к. аудитория у фильмов гораздо больше, чем у игр (имею дело с прокатом CD-ROM`ов, фильмы чаще спрашивают).

У "буржуинов" (да и у нас, по большому счету) играют многие отнюдь не молодые люди. Поэтому выход игры одновременно с фильмом просто способ заработать на общей волне ажиотажа (вроде продажи кепок с символикой), а не подогреть молодежный интерес. Тут первичен фильм, а не игра.

Собственно, пока игра вряд ли может быть первична (даже по объему доходов), но вот почему киноделы не пользуются богатейшим арсеналом "игровых" миров и героев, мне до сих пор непонятно.

Психология игры и фильма разная. Фильмы передают внутренние терзания героя, трудность его выбора касательно чего-либо. В играх проблемы решаются проще: на полу лежит снайперка, чуть далее — патроны к ней, а на горизонте ходит кто-то явно плохой. Ну, всем понятно, как решить проблему? И как же это все можно совместить?

Опять-таки, вышесказанное верно лишь для некоторых игровых жанров (шутеры, аркады...).

Разная психология также и у потребителей игр и фильмов. Геймеры любят получать от игры адреналин, и чем его больше, тем лучше; их тогда больше затягивает и больше времени можно провести за игрой. А если это RPG, то играть можно месяцами и годами.

И в этом еще одно достоинство игр. Фильм длится в среднем полтора часа, за которые надо показать целый мир. Да, есть фильмы, которые полтора часа давят зрителя спецэффектами так, что, выходя из зала, он и слова не может вымолвить. Но это фильмы-однодневки, а ведь большинство зрителей идет в кинозалы не только ради спецэффектов. И в этом еще одно достоинство фильмов.

Честно говоря, в последнее время я начинаю сильно сомневаться, что в кинотеатр стоит идти по какой-либо другой причине (кроме наслаждения звуком и зрелищным видеорядом). Даже если фильм показывают хороший и умный, обязательно в зале найдутся [censored], которые будут хрустеть над ухом пакетами с чипсами, перекатывать между рядами пивные бутылки, беспричинно хохотать, бесконечно болтать по мобильному, пересказывать друг другу сюжет или глупо острить... Но это небольшой "наболевший оффтопик".

Итог: фильмы по играм не будут кассовыми, т.к. вряд ли заинтересуют кого-либо кроме геймеров (да и то не всех). А тем, кто считает, что можно снять хороший фильм по игре... Tomb Raider, Resident Evil, Aliens vs Predator — наслаждайтесь...

Думаю, не все так плохо. Качественная игра может получить новую жизнь на большом экране точно так же, как на нем оживает (к сожалению, не всегда) хорошая книга. Боюсь, из-за "первых блинов" все серьезные режиссеры и продюсеры на рынок игр даже и не смотрят. Остается надеяться на успешные прецеденты: успех запланированных экранизаций Doom, Silent Hill и т.п. Возвращаясь к теме прошлого "Блица": даже если никто никогда не снимет кино по тому же Serious Sam или Mafia, помечтать все равно не возбраняется.

[gaur_ni_orod@tut.by <gaur_ni_orod@tut.by>]

Кто стучится в дом ко мне
С плазмаганом на ремне?
Это он, это он —
Виртуальный почтальон!

Привет тебе, бессменный хранитель "Нашей почты"! Я уже давно читаю "ВР" и внимательно слежу за эволюцией газеты и ее читателей.

Приветствую, давний читатель!

Да-да, именно читателей. Время идет, все меняется. В том числе и люди, а вместе с ними — вкусы. Как известно, раньше и трава была зеленее, и солнышко ярче. Стало модно вздыхать об ушедших временах, когда не было "Маздая 95-XP", пиксельных шейдеров, а о ламерах и знать никто не знал. В последнее время в "НП" стало приходить немало писем о том, что старые игрушки были лучше, интереснее и вообще круче современных по всем параметрам, кроме графики. Собственно говоря, я написал это письмо, чтобы немного развеять над старыми играми призрачный дым святости. Итак, начнем.

Тут я бесцеремонно замечу, что людям вообще импонирует все далекое (в том числе старое). По общеизвестным данным, там хорошо, где нас нет, до нас уже все придумано (написано, сказано...), а уж лучше классических вещей и вовсе ничего быть не может...

Для начала определимся, что считать старыми играми. Кто-то надрывает глотку, крича: "Фоллаут, Старкрафт!", иногда неуверенно добавляя: "Дум 1-2 и Дюк НюкемЗД". Кто-то скажет: "Квака 1-2". Некоторые прошепчут: "Deus ex, System Shock, Baldur's Gate, Герои 1-3". Редкие личности подумают: "Elite". Так вот, игры вроде "Фола 1-2", "Старкрафта", "Героев 3", "Кваки 2" и еще целого ряда популярных до сих пор игр не стоит относить к старым. Они вполне отвечают современным стандартам играбельности, хотя и отстают в графике.

Старыми играми следует считать все думоподобные игры, созданные на его же движке (а таких немало), квака- и дюкообразных, РПГ а-ля Might & Magic 1-3 или "Арена", очень многие квесты и адвентюры и, конечно же, рогалики. Это, как вы понимаете, сугубо личное мнение, но, я думаю, с ним многие согласятся. Так что те, кто надувался от гордости, что он прошел "Фол", "Старик", "Варкрафт 2", могут перестать оглашать просторы Интернета воплями, что старые игры рулят. Не играли вы в СТАРЫЕ игры...

Ну это смотря что считать "старым", действительно. Лично я придерживаюсь мнения, что игры прошлого тысячелетия можно считать "старыми" однозначно. OK, "пожилыми". С другой стороны, можно считать старыми игры, которыми не интересуются, не играют — забытые игры. В этом случае, конечно, Quake 3, Fallout, Starcraft и HoMM останутся вечно молодыми.

А теперь обратимся к главному, как считается, достоинству старых игр — геймплею. Вот тут-то и наблюдается расхождение: да, у многих старых игрушек неподражаемый геймплей, они интересны и увлекательны. Но лишь некоторые. А большинство игр достаточно примитивны и односторонни.

Согласен, с тех пор ситуация не изменилась ни на йоту.

Во многих старых РПГ существует только одна цель — замочить всех. Вы скажете: так ведь и сейчас то же самое! Да, вы правы. Только сейчас все это замаскировано красивой графикой, сюжетными изысками и интересными формулировками. А ряд старых ролевух представляет собой просто беганье по подземельям с целью тупо вынести всех. И сюжеты в старых играх отнюдь не всегда достойны уважения. И вообще, во многие из них играть скучно из-за их однообразия.

Пойдем дальше. Сейчас я представлю вам два главных элемента, которые напрочь лишают старые игрушки способности конкурировать с современными. Управление и надписи в игре — вот что часто убивает весь интерес. В чем же дело? Просто очень многие игры не знают, что такое мышь. Это было бы не так страшно, если бы минимальный угол поворота был маленьким. Но нет, если поворачиваться, так градусов на 30, не меньше. Особенно это относится к РПГ от первого лица. Там даже крестик для управления нам иногда отдельно выдают: иди куда хочешь, хоть на север, хоть на юг, запад или восток. Какая свобода действий! А вот быстро повернуться к врагу лицом — целое искусство. А еще в старых играх часто отсутствуют такие понятия, как интуитивный интерфейс, опции управления и хелп. Ну откуда я знаю, как посмотреть дневник заданий, атаковать врага, если об этом нигде не написано? Приходится ляпать по всей клаве и следить за изменениями на экране, а потом долго ругаться, вспоминая, на какую клавишу нажал. А теперь обратимся к текстам и надписям. Подавляющее большинство старых игр на английском, что уже само по себе отпугивает людей. Но даже если вы знаете английский, вы все равно не сможете нормально играть из-за отвратительных шрифтов. В основном они очень корявые и неудобные. Особенно этим грешат игры с фэнтезийной тематикой. Там шрифты мало того что сами по себе неудобные, так еще и настолько вычурные, что прочитать что-либо практически невозможно. Вдобавок ко всему далеко не всегда надписи меняются по вашему приказу. Часто вам приходится только выхватывать отрывки фраз из промелькнувшего теста.

Ну что тут сказать? Да, есть такое. Но лишь в RPG'шках действительно преклонного возраста вроде Eye of Beholder, Betrayal in Antara... В то же время и старых шедевров хватает: вспомним удивительно огромный Daggerfall, волшебный Might and Magic VI, гениальный Fallout...

И напоследок обратимся к графике. Если кто-то хочет возразить, что графика для игр не важна, пусть говорит сейчас или умолкнет навсегда. Да, она не очень важна, если находится хотя бы на уровне того же "Фоллаута", "Старкрафта" и "Кваки 2". Но вы пытались играть подолгу в "Арену" и иже с ней, в "Дум" и его производные? Все эти игры и большинство старых игрушек с какой-никакой графикой очень утомляют глаза. Я уже после часа игры в "Арену" сидел с квадратными глазами, хотя при желании могу высидеть за компом целый день. Все эти огромные пиксели, мельтешение и резкие движения очень напрягают глаза и мозг. Может быть, это достаточно субъективно, но вы попробуйте (кто не пробовал) и поделитесь своими ощущениями со мной. Что касается квестов, то там графика не является столь важным фактором; однако, думаю, фанаты Syberia не согласятся с этим утверждением.

Да, нельзя сказать, что графика для игр (практически любых жанров) не нужна и не важна — грамотный игровой видеоряд замечательным образом передает атмосферу и позволяет сильнее проникнуться игрой. Впрочем, мнение общественности о графике, судя по приходящим письмам, таково: она должна оставаться лишь вспомогательным (но немаловажным!) компонентом, дабы при создании игры основное внимание уделялось сюжету и играбельности, а не сверхнавороченному графическому движку. Подписываюсь.

Еще раз повторю, что все, что я написал — чисто субъективное мнение, основанное на моем опыте. Если кто-то не согласен или хочет обсудить эту тему — пишите. Если хотите поиграть в некоторые действительно старые игры, то могу поделиться архивом. Ну, я все сказал. Хао!

По большому счету, все сказано верно. Не стоит так уж идеализировать старые игры, не следует пренебрежительно отзываться о графике. Но, как всегда, правил без исключений не бывает. Да и любую вещь можно рассматривать под разным углом.



[Makarov Pavel <besomMC@tut.by>]

Доброй игры, уважаемый Nickky! Разрешите поздравить весь коллектив "ВР" с пятилетием и пожелать удачи — остального вы успешно добиваетесь сами. Немного о себе: уже за 30, безусловно, геймер, к сожалению — "запойного" типа. Регулярно покупаю и читаю только "ВР", периодически — "КГ".

В очередной раз благодарю за поздравления и обращаю внимание почтенной публики на возраст Павла — нас читает далеко не "одна молодежь", чем любят жонглировать в спорах хамоватые горе-критики. Просто люди постарше более спокойно воспринимают плюсы и минусы газеты, взлеты и "воздушные ямы" на пути следования. Да и времени на письма у них куда меньше, чем у более молодых геймеров.

Хотелось бы высказать пару мыслей и узнать реакцию как Вашу, так и любых геймеров.

1. Зачем игры? Они дают нам возможность испытать недоступные ощущения. Вряд ли многие могут побегать по многоярусному уровню с ракетницей, поруководить армией или посидеть за штурвалом самолета. Спасибо играм. Правда, именно поэтому на моем компьютере нет и, надеюсь, не будет пасьянсов, тетрисов и Lines. Даже питая давнюю слабость к арканоидам, хочу сказать — вот это и есть настоящие "убийцы времени".

Согласен: действительно, фаната Lines (и только его!) вряд ли можно назвать настоящим геймером. В то же время "убийцам времени" тоже найдется применение — к примеру, на вокзале не получится погрузиться (даже с ноутбука) в атмосферу Doom, а вот простенький тетрис или арканоид (на мобильном телефоне или в отдельном исполнении) поможет скрасить дли-и-и-инные часы ожидания. Это к вопросу о тетрисах и лайнсах. Что касается сакраментального (и не раз затрагиваемого, кстати) вопроса "Зачем игры?", то, на мой взгляд, ответ однозначен: чтобы приносить радость. Будет ли эта радость от совершения бравых подвигов, решения удивительных головоломок или увлекательных путешествий по другим мирам — не важно.

2. Чему учат и чему должны учить? Могут, но ни в коем случае не должны. Не их функция и не в их силах. Ни одна самая жестокая игра не озлобит человека так, как единственное предательство друга. Подлец по жизни и за компьютером останется подлецом — до, во время и после.

Верно подмечено, но не удержусь и добавлю, что не игры учат, а человек учится.

3. Что изменить в "ВР"? Сами решайте. Вы свою состоятельность доказали, ошибки есть лишь стимул для развития, а высказанное мнение не есть повод для немедленных действий.

Опять-таки, разумный подход. Ошибки, "глюки" и все остальное, что следовало бы исправить/изменить/улучшить, видны редакции в большинстве случаев не хуже, чем читателям. Но вопрос в том, что не всегда это получается реализовать в принципе, реализовать быстро, реализовать качественно. Как в известной шутке, из этих трех "кирпичиков" можно построить лишь комбинации пар: быстро/качественно — но нереализуемо;), качественно/реализуемо — но не сразу, и т.п.

4. Женщины-геймерши? Хм... Моя жена играет только в два типа игр: квесты и Quake 3. Играет редко, но с большим азартом и удовольствием. Вот интересно — геймер она или не геймер?

Конечно, геймер! Более того, она — квакер;).

5. Мало хороших игр? Здесь буду говорить только за свой основной жанр: single-player 3D-shooters. Просто идите, сохраняясь, только либо в начале уровня, либо на чекпоинтах. Коды и внутриигровые сэйвы — в случаях крайней необходимости, и потом перейти на чистый "no-save". Вот тогда вы увидите игру такой, какой она и должна быть. Будет вам и адреналин, и replayability. Тогда и оценивайте.

Оценивать-то можно, но это будут оценки двум разным играм. Тот же Doom 3 без сохранений и с quick-save`ом перед каждым углом — практически два различных gameplay`я. Хотя бы по количеству адреналина в крови играющего.

Старался быть кратким, не получилось. Главное, помнить, что мнение, не совпадающее с твоим — не повод для обиды, а повод для дискуссии.

Спасибо за поздравления и симпатичное письмо.



Прекрасно понимая, что извечные споры типа "что круче" суть бесконечны, не дать слова оппоненту Churchill'а (см. письмо в прошлом номере) все же было бы не слишком честно:

[BorinG D-OFF <d-Off@mail.ru>]

Я, конечно, понимаю, что игрушки, получившие награды, непременно получают "пару ласковых" от тех, кто обожает других номинантов. Чаще всего эти "ласковые" имеют реальную основу — недочеты игры. Я понимал, что после публикации "Лучшей игры 2004" "Наша почта" наполнится различными мнениями. Но то, что я прочитал в письме товарища Churchill'я(а), очень меня поразило. Как бы так сказать, чтобы цензура пропустила... игру облили навозом. Интерфейс тебе не угодил?! Интерфейс Star/Warcraft'а — наиболее удобный из тех, с которыми я играл.

Надо отметить, что в своем письме Churchill говорил не об удобстве интерфейса, а о его схожести с Warcraft'овским (как довод в пользу того, что DoW — клон WC).

"Тупая кровавая стратежка"? Не нравится кровь — отключи ее; все еще не нравится — играй в Sims, там крови нет. "Красивое мясо" — способ передачи жестокости мира DoW. Далее пойдем по письму Churchill'я(а):

1. "Ужасный баланс". И Рим не один день строился. В какой игре баланс был отточенным при выходе? В том же Warcraft'е баланс оттачивался от версии к версии. "Непробиваемая защита"? Как неоднократно говорилось в обзорах DoW: оборона — лучший способ поражения.

2. "Отсутствие физики". Физика — самое глупое, к чему можно придраться в этом жанре. Если отсутствие физики в стратегии считать минусом, то Warcraft — один большой минус. Какая там физика? Ты приводишь в пример "В тылу врага": "как аккуратно солдаты садятся в танк..." Это АНИМАЦИЯ! В DoW столь же качественная анимация: пилота "Вартака", наехавшего на кочки, дергает из стороны в сторону, а воины с различным оружием и дерутся по-разному. "Подбрасывание от разрыва гранат". Парень, а ты в DoW играл?! Это там-то не откидывает взрывной волной гранаты?! И вообще: захотелось физики — играй в HL2!

3. "Отсутствие тактики: здесь высоты не имеют никакого значения, нельзя использовать укрытия". Поиграв несколько раз в DoW (или хотя бы пройдя обучалку), узнаешь: а) в кратерах юниты получают бонусы защиты; б) на высоких точках — бонусы к атаке; в) в болоте/воде — отрицательные бонусы.

4. "В итоге побеждает тот, кто быстрее кликает мышью". Во-первых, учи HotKeys, это облегчит нагрузку на мышь; во-вторых, если проблемы с микроконтролем — играй в Heroes! Графика в DoW — не совершенна, но для стратегии она хороша, да и не требовательна к системе. Насчет компании — игрушка для мультиплеера. Игра не может быть совершенной: даже на солнце бывают пятна.

Вот такое контр-мнение. Я не стал комментировать (как и в предыдущем случае) отдельные аргументы, потому как обе стороны по-своему правы. Да и смысла в продолжении дискуссии на страницах "ВР" не вижу. Для желающих попереливать из пустого в порожнее по данной теме рекомендую воспользоваться e-mail.

[Румянцев Женя <lhDgek@tut.by>]

Приветствую тебя, Nickky, редакцию и, конечно же, всех читателей данной газеты! Когда прочитал про внутренний мирок вашей-нашей газеты и, разумеется, про Творцов Слова и Клавы, понял: эти ребята — обалденные чуваки! Я и не ожидал такого! Мне казалось, что все в редакции — бородатые дяди с красными глазами, которые целые дни напролет горбятся около мониторов, проходя очередную игрушку! А тут... В общем, так держать!!!

"Игрокам от игроков" — нескромно умыкну я лозунг ныне покойной Interplay и скажу, что "ВР" уже пятый год придерживается этого принципа.

Теперь, собственно, о том, что побудило меня написать это письмо — об итогах конкурса "Мои "ВР". Сидя за столом и в очередной раз слушая записи "группы музыкантов под руководством Шевадзуцкого Александра", я пил чай. И вдруг раздался гром небесный, небо начали разрезать тонкие линии молний, ветер лихо подхватил новую МЫСЛЬ в воздух и, подняв ее до пятого этажа, всадил эту мысль (как нож в спину) ничего не подозревающему мне. Так вот, уважаемый Nickky, как ты смотришь на то, чтобы "продолжить" этот конкурс. Не в смысле "каждый месяц дарим подарки" (чувствую злобные взгляды) — нет-нет, а просто выделить небольшой уголок на вашем сайте для так называемого "ТВОРЧЕСТВА". Да-да, именно! Новая рубрика, но только на сайте. Мне кажется, что еще многие талантливые личности не выразили себя, а участники конкурса будут рады еще раз удивить всех!

Что ж, по порядку. Момент номер один: честно говоря, концепция банальных ответов на вопросы наших "ВиктоРин" действительно чуток поднадоела. Поэтому ближайшие конкурсы (которые, надеюсь, не заставят себя ждать) будут ориентированы в первую очередь не на знающих, а на творческих людей. Или на тех и других одновременно. Момент номер два: призы, которые так или иначе являются отличным стимулом, конечно же, будут. И момент номер три: думаю, пока что-то особенное создавать на сайте смысла нет. Любой желающий может поделиться своим творением с общественностью на форуме "ВР" (http://vr.manarchy.net/hell.html) или в собственной гостевой книге там же. Если бы поток "креатива" был действительно велик — возможно, стоило бы задуматься об упорядочивании материалов, создании специального раздела и т.д.

[stasby <stasby@yandex.ru>]

"Образование — это то, что большинство получает, многие передают и лишь немногие имеют" (Карл Краус)

Приветствую, уважаемый Nickky! Во втором и третьем номерах "ВР" за 2005 год в "НП" вы обсуждаете проблемы правильности получения высшего образования (ВО), но мне интересно, почему вы пишите только о ВО? Ведь болезнь есть в образовании вообще! Когда маленький человечек идет в 1 класс, он начинает свой путь к самостоятельности, находясь под стереотипами ("... у меня папа крутой и заплатит за оценки, так зачем стараться?" или "мама говорит, что я хорошо пою/танцую/рассказываю..."), хотя многие родители не могут дать своим чадам адекватную оценку возможностей. Школа же должна помочь человеку раскрыть все свои возможности и достоинства, так же как и показать недостатки, а на протяжении учебы через сколько рук проходят дети?

"Раскрыть все возможности" — это, как мне кажется, слишком близкий к идеальному случай. Школа в первую очередь должна подготовить человека к более-менее самостоятельному "плаванию": научить общаться с людьми, находиться в коллективе и, что немаловажно, — научить учиться. А для раскрытия всех возможностей все равно придется использовать дополнительные средства: спортшколы, музыкальные школы, кружки и т.д. Школа не в силах охватить весь круг увлечений и стремлений ребенка (да и без надобности ей это). Кроме того, по результатам школьного образования уже можно сделать выводы о том, куда метить дальше (и стоит ли продолжать образование вообще).

Вам кажется, что на протяжении одиннадцати лет можно добиться раскрытия всех талантов, но вспомните свою школу, и, я думаю, вы со мной согласитесь, что треть учителей вообще не следует допускать к детям, еще треть хоть и может учить, но с мыслями " что я тут делаю за эти гроши" ничего не хотят делать. Но есть еще одна треть, которая, несмотря на все невзгоды, пытается открыть те дверцы и сундучки с талантами и возможностями ребят, дать им свою любовь и знания, направить по правильной дороги жизни, предназначенной именно ему. Здесь же есть еще один фактор. Знаете, что мне сказал один знакомый учитель? "...в перерывах между заполнениями всевозможных отчетов, заявок, поездками на совещания мы еще успеваем учить детей". И после этого вы хотите, чтобы каждый подросток, выходя из дверей школы и направляя свои стопы в приемную комиссию, точно знал, что эта профессия — то, что он и хотел от своего будущего, что он способен овладеть ею на все 100% и получать удовольствие от нее следующие 30-40 лет?

Не то, чтобы "мы этого хотим", но подростку однозначно стоит к этому стремиться. Определиться, разобраться в себе, взвесить все "за" и "против". А "у меня в школе не было хороших учителей, поэтому я не знаю куда поступать" — не более чем глупые попытки оправдаться перед собой за собственную же несобранность.

А прибавьте еще к этому то, что "... у меня есть хорошие знакомые в БАТУ/педунивере/БГУ...", или "мама говорит, чтоб я поступал туда-то", да и мода здесь играет не последнюю роль.

Согласен. В том-то и дело, что на товарищей, которые "поступают от нечего делать", и моду необходимо влиять. Зачем подталкивать человека к бестолковому (или почти бестолковому — для него) просиживанию еще n лет за партами, когда этот самый человек может уже что-то делать? Может трудиться, работать и зарабатывать?

И после этого вы хотите, чтоб каждый получивший высшее или среднетехническое образование был асом своего дела, любил его, "жил в нем", тогда извините, но вы уж слишком большой оптимист. Я понимаю, что на вышесказанное вы можете возразить, что каждый человек — это неповторимая личность, что не разработаны такие методики, чтобы КАЖДЫЙ человек нашел свое место в жизни, и что в результате этого получилось бы идеальное общество, такого еще долго не будет, но ведь как бы хотелось увидеть и поучаствовать в этом. Или я не прав?

Да, все верно. Хотелось бы, чтобы все были образованы, культурны и нравственны, чтобы каждый занимался любимым делом и мог достойно жить, получая хорошие деньги.

Почтальон Nickky, me@nickky.com

VOX POPULI

Vox Populi — небольшая подрубрика "НП", содержащая некоторые интересные и забавные сообщения, за прошедший месяц материализовавшиеся на нашем форуме — http://vr.manarchy.net. Среди прочего в марте говорили...

О НЕБЕЗОПАСНОМ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ HALF-LIFE 2:

Решил вот пройти Халву по второму кругу и заметил, что во время прогулки на лодке меня начало мутить, и через некоторое время пришлось выйти из игры. Минут 15 еще не мог отойти. Так вот — то же самое было со мной и в первый раз! В других играх я такого не замечал. Может, таким тошнительным способом старик Гейб решил истребить большую часть человечества, после чего построить себе Цитадель и читать целыми днями речи по телику на манер главгада из своей Халвы 2??? У вас такого (тошноты) не было??? // **cp**

Когда я первый раз проходил, катера и не заметил. Умудрился половину этого эпизода пройти, плывя на бочке. Не укачало. // **ZoD**

О НЕОРДИНАРНЫХ МЕТОДАХ СНЯТИЯ СТРЕССА:

Допустим, у тебя какая-то проблема, и проблема не временная — типа "девушка ушла". Проблема постоянная. Берешь и делаешь какую-нибудь глупость, чтобы появилась еще бОльшая проблема. Теперь, если сделал все правильно, у тебя 2 проблемы, но заботит тебя только последняя. А так как это — что-то новое и нерешенное, и есть куча способов ее исправить — ты получаешь 2 решенные проблемы, хотя бы теоретически. // **TooDam**

О МАЛЕНЬКИХ ГЕЙМЕРШАХ:

Сегодня ехал в автобусе и прибалдел, услышав разговор двух девочек лет 12-ти, не больше. В точности воспроизвести не смогу, но вот некоторые обрывки фраз:

— А мне "ФарКрай" больше чем "Дум" нравится. В "Думе" трудно — все время патронов не хватает.

— Ой, а этот "ХалфЛайф" — такая ерунда!

— Да! Одних и тех же убивать. Не интересно.

— А в "Думе" и монстров много. Страшно.

— Еще страшная игра — "Сайлент Хилл".

Во как! // **Tular**

О СНАХ ПРО "ВР"

Мне такой ужас приснился про "ВР". Вот иду я по улице, захожу в магазин и спрашиваю у продавца "ВР". И вижу на прилавке что-то завернутое в пакет — и целая стопка этого. Он протягивает мне этот пакет. Я говорю: "Это что, "ВР"???" Он говорит: "Да". Я говорю: "Вы не ошиблись?" А он: "Нет". Разворачиваю пакет, а там журнал. Я говорю: "Это что, "ВР"?" А он: "Да". "С каких это пор "ВР" уже журнал?" А он: "Это продлится еще неделю..." "Что?" А он: "Она теперь каждый день выходит". // **Nightmare**

О ЛЯПАХ ПОСТАВЩИКОВ ИНТЕРНЕТ-ХАЛЯВЫ:

Хм... Мне как-то прислали (через 3 месяца после заявки) 100 штук презервативов! Самое смешное, что заказывал я пробники какого-то суперпупер-клея. Родителей посылка очень удивила. // **Nergal**

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

"Интернет — лучше для мужчины нет!" — примерно такой вывод можно сделать из обрушившегося на нас потока писем и сообщений в "Блиц". Да и женщины, согласно чужой статистике, очень даже не против оказаться в "паутине". Жизнь online кипит все время, вне зависимости от времени суток, поры года и прочих "местных неурядиц". Но как же все-таки эта жизнь воспринимается нашими белорусскими игроками и "сетевиками"? Этому крайне любопытному вопросу и посвящен сегодняшний "Блиц".

Да и тема "Блиц-голосования", как обычно, от главной недалеко ушла — в прошлом месяце мы просили всех-всех-всех продолжить одну незатейливую фразу. Итак, вы нам сказали, что "если бы меня отрезали от Интернета на месяц, я бы...":

Вариант ответа	Голоса
С радостью бы сказал: "Круто!", выключил комп и занялся другими делами или отдохнул	153
Играл в оффлайновые игры до восстановления коннекта	143
Рвал, метал, ругался и бросался в виновника "отлучения" тяжелыми предметами, вплоть до восстановления коннекта	130
Заменил бы e-mail на "просто mail", ICQ — на SMS и телефоны, форумы — на живое общение	60
Купил бы телефон с GPRS, выполз по беспарольному, уехал в другой город/страну, но "связи с миром" бы не потерял!	43

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 510 ЧЕЛОВЕК

Результаты, как видите, противоречивы: смешная разница в 10 голосов между первыми тремя местами демонстрирует примерный паритет между каждой из групп "интернетчиков" (примерно это же вы увидите далее в основных результатах блица). Но, с небольшим отрывом, лидирует "уравновешенная" точка зрения — 153 наших читателя в случае проблем с Интернетом со спокойной душой от оного (да и компьютера вообще) отказались бы. В отличие от них 143 истинных геймера проиграли бы в любимые игры вплоть до восстановления коннекта, ну а 130 человек отреагировали бы на "отлучение" от Интернета достаточно резко. Тем не менее, поступить рационально и восстановить соединение с миром планируют в такой экстремальной ситуации лишь 43 человека, а 60 человек, по их словам, сумели бы адаптироваться к безинтернетной жизни. Что ж, посмотрим, как эти результаты будут соотноситься с основными блиц-мнениями — переходим к ним.


Автор рисунка — Count

"Жизнь ONLINE" (МАРТ'2005)

Если прогнозировать, что будет с Сетью через энное количество лет, то приходит на ум такое выражение: "Знал бы прикуп, жил бы в Сочи". И, развивая эту тему, можно добавить, что 20 лет назад никому и в голову не приходило, что "советский" молодой человек может играть по Battle.net'у в Warcraft 3 TFT с неким американским гражданином. // **Mike Budnik**

Интернет, конечно, вещь хорошая. Но далеко не всем он доступен. Вы спрашиваете, как моя жизнь соотносится с инетом? Отвечаю — никак! Доступа к нему у меня нету. Захожу у друга от случая к случаю. Но это не так плохо: я ближе к реальной жизни (да и деньги свои не трачу:)). // **Миротворец**

Жизнь что в оффлайне, что в онлайне... сплошные лаги и дисконнекты. // **mr.fuck**

А я вот вышел из Интернета на улицу и с классной девчонкой познакомился. Вот. // **zotnik**

Интернет — это Сеть. Сети плетут пауки. Следовательно, какой-то паук сплел Интернет. Еще в Сети попадаются мухи. Мухи — это мы. Мы запутываемся в этой Сети и не можем из нее выбраться. Но пауки обычно едят мух. Кто нас ест? И кто эти пауки? Дилемма... // **S0ldier**

Для меня Интернет мог бы быть самым замечательным изобретением человечества, если бы не имеющее место хамство и матерщина на некоторых форумах и чатах. То, что я ТЕБЯ не вижу, совсем не означает, что ТЫ можешь предстать крутым в моих глазах за счет непомерного употребления мата. Скорее наоборот. // **Sad Angel**

Интернет — самое эффективное оружие массового поражения. // **Dreamer**

Для меня Интернет — это всего лишь место, где я добываю различную информацию. Но бывают дни, когда в инет хочется зайти просто так, чтобы бесцельно полазить по сайтам и т.п.

Интернет — штука затягивающая, не всегда можно найти в себе силы выйти из него и сходить в универ. Но если бы Интернет провели в компьютерный класс факультета и дали неограниченный доступ, то посещаемость бы заметно увеличилась! // **iohan**

ИМХО, инет никогда не заменит дружеских посиделок с пивом... А летом — природа, шашлычок... Сидишь и думаешь: "Нафиг мне Интернет?" // **Pr1kal1sT**

Интернет — это самый настоящий ворюга, который тянет деньги из нашего бюджета. Но если признаться честно, то я уже без него жить не могу. // **ReA!**

Я подсел на инет 5 лет назад. Сейчас уже трудно обойтись без почты, аси, рсс (на ирку пока не подсел:)). Выхожу в инет каждые выходные. Но это, считаю, маловато. Да и канал побольше не помешал бы. ИМХО, инет скоро сможет заменить реальную жизнь. Плохо это или хорошо, узнаем лет через 20:). // **Exodus**

Наш инет — не "жизнь" вовсе! Скорости не те... За границей люди заказывают еду по инету (даже холодильники с доступом есть!), качают игры-фильмы, а у нас это можно делать, только если у тебя выделенка! // **Alex_SEE**

Давно уже наблюдаю закономерность, справедливую для всех более-менее зависимых интернетчиков: при повышении скорости доступа к Сети время, проведенное в ней, не только не уменьшается (как может показаться сначала), но стремительно увеличивается. // **vld**

Инет — величайшее изобретение человечества! Моя жизнь без инета невозможна! Видели бы вы меня после того, как у меня полетел лучший друг (модем) и я полмесяца(!!!) не был в Интернете! Ужас!!! Спать по ночам невозможно, как вспомню это смутное время в моей жизни! // **`FL!GS28`**

Когда я в Сети, то обычно нервно щелкаю кнопочками, быстро печатаю, жму ссылки, терзаю jetcar и смотрю на статус подключения: ошибки, скорость, принятые/отправленные Кб... и конечно же, время — те драгоценные минуты и секунды, на которые дня через два опять придется раскошелиться... Я его ненавижу!!! Но стоит мне оказаться вне Сети, как я чувствую, что предал лучшего друга... Вот этими руками (двумя) оторвал ему голову. Вывод: онлайн-жизни нет, есть одни лишь мучения, и вскоре грешников будут ссылать не в Ад, а в Интернет:). // **Gulliver**

Пришел счет — мать отобрала шнур. Прошло 3 дня — чуть не умер. Прошло 3 дня и 2 часа — пошел и купил другой. Прошло 3 дня и 5 часов — вернулся к жизни! Слава Интернету и магазинам, где продают шнуры!!! // **n4Tp1oT**

С нетом хорошо, но без него дешевле... // **Alakazam**

В одном из номеров газеты: "Жизнь — как сидение в Интернете: смысла нет, а уходить не хочется". // **Alex_SEE**

Интернет... Да, это действительно великое изобретение. Что он нам дает? Прежде всего — информацию, горы информации. Мы с легкостью можем узнать любую новость, стоит лишь заглянуть на соответствующий сайт либо задействовать поисковую систему. Интернет дает нам общение. Мы знакомимся с интересными людьми, заводим новых друзей. Некоторые из них порой отделены от нас морями и океанами, и в обычной ситуации нам бы не удалось с ними познакомиться. Сеть же дала нам такую возможность. А еще она дала нам возможность скачать что-нибудь полезное вроде какой-нибудь нужной позарез программы, хорошей музыки и много чего еще. Что отнимает Сеть? Свободное время, деньги, сон... Но, как говорится, за удовольствие нужно платить. Тратиться ли на Интернет — личное дело каждого. Тем более что местами он опасен и коварен — можно и вирус подхватить или еще чего похуже. Кроме того, не стоит менять реальный мир на Сеть. Интернет — лишь средство, не способное дать нам многое из того, что предлагает реал. // **Taelin**

Интернет показал мне, сколь многого в жизни (да и в мире) я еще не успел узнать. // **Noakin**


Noakin. 23 года, Гомель. Играю около 11-ти лет, "ВР" читаю с 5-го номера. Интересы: книги, астрономия, путешествия и, конечно, игры.

Интернет — это жизнь, Интернет — это игры, Интернет — это работа, Интернет — это все, чего я хочу в этой жизни!!! // **NIK**

Для меня Сеть — лишь способ развлечься в вечерние/ночные часы, когда я нахожусь за компом. Я не ищу в Сети "друзей". Несмотря на значительный стаж, у меня в контакт-листе всего лишь с десяток человек, девять из которых я знаю лично. Знакомых — да, много, но вряд ли они для меня что-либо значат. Сеть для меня — источник нужной информации, которую я не могу найти в книжном варианте (что было бы предпочтительней). Не думаю, чтобы она у меня что-нибудь отняла. Время? Мы его тратим каждый день. И невозможно определить, что лучше: 10.000 человек онлайн, штурмующих замок в какой-нибудь MMORPG, или те же 10.000 человек, смотрящих с трибун стадиона, как 11 взрослых дядек гоняют по полю кусок кожи... А вот дала она немало. Хорошо кто-то сказал: "Сеть — способ, на жизнь она никак не тянет". Жизнь — она там, за окном. // **Racot**

Интернет — это информация. Тонны информации! Из Интернета можно почерпнуть практически любую информацию: от образа жизни господина Пупкина, живущего на другом конце земли, до тонкостей закладки фундамента. Но кто знает, что происходит в этой горе информации, где ежесекундно сталкиваются, бегут и разрушаются миллиарды различных электронов и протонов? Быть может, из этой эволюции возникнет что-то бесчувственное и страшное, быть может, оно уже есть и наблюдает за нами. В любом случае без людей Интернет — это просто груда информации. // **ARxANGEL**

Когда я уезжаю куда-нибудь на отдых, я спокойно переношу недели без Интернета, если же сейчас, в "суровые будни", лишить меня доступа в Мировую Паутину хотя бы на пару дней — я с ума сойду. Так что можно сделать вывод, что Интернет все же компенсирует то, чего человеку, как правило, не хватает в "обычной" жизни, что не есть хорошо. // **Шут-Анархист**

Если кто-то скажет, что Интернет — это жизнь, я отвечу так: "Чувак, одно из двух — либо ты хакер (модератор, web-дизайнер и т.д.), либо ты псих". Виртуальный мир Интернета может заменить жизнь, но только на день. Затем же все станет на свои места, и интернетоман пойдет (а квакер — попрыгает) на учебу/работу, затем опять интернет-запой — и опять на работу... Так пройдет месяц, к герою придет счет за инет, и даже заядлый инетчик поймет — пора завязывать! // **kurt**

***

Как и следовало ожидать, ответы на тему "Блица" разделились на три группы: ответы заядлых интернетоманов (которые без Сети и дня не могут прожить), ответы более-менее трезвых интернетчиков ("да, Сеть — это здорово, но без нее, так или иначе, можно обойтись") и сетевиков-скептиков, которые считают, что Сеть — не более чем инструмент и привязываться к ней — все равно что не чаять души в молотке или дрели. В той или иной степени все правы. Однако все сходятся на мысли, что Интернет — отличная штука.

Немного смущает, правда, количество возгласов типа "я без Сети жить не могу!" (от некоторых аж легкий морозец по коже) — камрады, это не очень здорово. Интернет, разумеется, вещь полезная, интересная, но зацикливаться на нем — не стоит. Так и со здоровьем (как физическим, так и психическим) проблем будет меньше, да и деньги целее будут (как резонно замечают многие) — их ведь можно впоследствии потратить на кучу интересных вещей (к примеру, на апгрейд:)).

А каким будет Интернет будущего, конечно, с уверенностью сказать трудно. Возможно, действительно будут изобретены методы "прямого" подключения в Сеть, но до тех далеких и счастливых (счастливых ли?) дней придется получать доступ к Сети при помощи традиционных посредников: компьютеров, ноутбуков, телефонов, наладонников... Собственно, тенденция сохранится простая — в ближайшие годы этих "посредников" станет все больше. Интернет в холодильниках, музыкальных центрах, в транспорте, в специких на улицах... Параллельно будут развиваться различные высокоскоростные стандарты беспроводного доступа (3G, Wi-MAX), обеспечивая высокую скорость и доступность подключений. Ну а потом... Потом произойдет нечто неожиданное, будет сделано некое экстраординарное открытие, благодаря чему развитие Сети перейдет на новый, интенсивный виток. Впрочем, нам это все еще предстоит увидеть.

Пока же это случится, предлагаю в следующем "Блице" уйти от online'а в прямо противоположную сторону, а именно — в offline.

"ЖИЗНЬ OFFLINE"

Наступила наконец-то полновесная весна, и даже самых прилипчивых к мониторам индивидов дразнит яркое весеннее солнышко за окном. Когда на улице — хорошая погода, почему-то особенно верится в существование полнокровной жизни вне монитора, компьютера, Интернета... Жизни offline.

А ведь мы, несмотря на то, что уже давно знакомы, знаем о вас, друзья, очень мало. Я имею в виду не только форумчан, но и всех читателей — по игровым пристрастиям и отношению к газете ведь не составишь правильного впечатления о человеке, верно? Поэтому данный "Блиц" посвящен, в первую очередь, вам. А точнее — вашим "некомпьютерным" хобби (они ведь есть, правда?). Думаю, каждому найдется чем похвалиться: кто-то собирает марки, кто-то создает рыцарское обмундирование или вышивает крестиком; кто-то коллекционирует виниловые диски или классно танцует румбу, а кто-то обожает мастерить фигурки из бумаги или сидеть на льду с мормышкой. А может, вы заправский моддер? Или разводите дома карликовых крокодилов? Или умеете забомбить на любой стене суперское граффити?.. Так или иначе, расскажите о ваших хобби!!! Если их много, то расскажите о любимом: о своих достижениях, каких-то интересных случаях, с ним связанных, и так далее. Только большая просьба: давайте, по возможности, компьютеров, Интернета и игр не касаться — пусть эти темы останутся в стороне (и так уже больше года только их и обсуждаем!)

Ждем ваших мини-рассказов, развернутых сообщений и просто кратеньких ремарок на форуме нашего сайта (http://vr.manarchy.net/hell/index.html -> "о газете" -> "БЛИЦ: "Жизнь offline" (апрель)". Если оставить сообщение на форуме не получается, то расстраиваться нет причины, ведь наши электронные (me@nickky.com) и обыкновенные (220113, а/я 563, "Виртуальные радости") почтовые ящики работают бесперебойно и обязательно доставят нам ваши сообщения. Пишите!

Николай "Nickky" Щетько, me@nickky.com

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Strength & Honor

Название локализации: *"Честь и доблесть"*
Локализатор: *"Логрус"*
Издатель в странах СНГ: *1С*



"Честь и доблесть" — стратегия, рассказывающая об истории государств Древнего мира. Основное ее отличие от похожих игр (серии Legion и иже с ними) — участие большего количества государств. Традиционно разработчики подобных проектов ограничиваются Средиземноморьем и окрестностями. Компания же Magitech Corporation расширила охватываемый регион и заглянула в Среднюю Азию, Индию и даже Китай. И теперь у какой-нибудь Галлии появляется возможность перевести войска через реку Янцзы. Перед тем как начать игру, я внимательно прочел мануал, который показался мне громоздким и невнятным. Очень часто встречались странные и банальные фразы. Ярчайший пример — "вставьте компакт-диск в дисковод компакт-дисков" или "команда разбить лагерь делает войско неподвижным". А уж фраза "утомительное движение" так и вовсе удивит кого угодно. В общем, мануал переведен, но качество этого перевода оставляет желать лучшего.

Сама игра предлагает два варианта — исторические сражения и кампании. Описание к историческим сражениям пестрит ошибками. Названия народов иногда переводятся не с современной исторической позиции, локализаторы путаются в названиях стран (под Персией у них понимается и собственно Персия, и Парфия, и даже Селевкидское государство). Да и некоторые термины можно было бы перевести получше. С другой стороны, положительных моментов также немало. Скажем, названия войск, имена полководцев, наименования городов — перевод всего этого выполнен очень качественно. Я даже удивился тому, насколько точны были в выборе наименований населенных пунктов люди, работавшие над локализацией.

А вот над личностями героев стоило поработать чуть больше. Расстраивает уже сам выбор термина "заметные граждане" (которые изредка именуются "видными жителями"), а также излишнее стремление локализаторов применять сокращения — вместо того, чтобы писать "гл. философ", проще было бы переиначить должность. А уж почему бы на одном из статистических экранов не написать "город" вместо "г.", так и вовсе загадка (учитывая, что места там предостаточно).

Итог — перевод получился неплохим (впрочем, переводить тут было немного), но значительное количество мелких неточностей, а также проблемы с локализацией мануала не дают мне возможность поставить высокую оценку работе "Логруса".

Оценка игры: 6.
Оценка локализации: 7.

Rome: Total War

Название локализации: *Rome: Total War*
Локализатор: *1С*
Издатель в странах СНГ: *1С*



Фирма 1С в последнее время получила право на издание многих популярных игр, в том числе и популярнейшей сейчас стратегии Rome: Total War. Надо сказать, что между выходом английской и русской версии прошло относительно немного времени (если сравнивать со многими другими проектами 1С, где задержка исчислялась чуть ли не годами).

Переводить название локализаторы не стали, оставив все как есть, — возможно, они и правы. Начать обзор хотелось бы с мануала. Этот масштабный труд был полностью переведен. В нем решительно не к чему придраться, за исключением одного момента, который является "ложкой дегтя". По всему тексту в словах зачем-то поставлены переносы в середине строк. Это иногда так раздражает, что хочется закрыть мануал и перестать читать. Но приходится сдерживаться и продолжать — уж больно много там интересного.

Все тексты видеороликов в игре тоже переведены. В них рассказывается о судьбе различных народов Средиземноморья, причем каждый раз по-разному, с соответствующими интонациями в голосе. Переведены также знаменитые высказывания исторических личностей, возникающие на экране во время загрузок.

Голоса советников (Виктории и Марка) в игре также наличествуют. Сам текст советов переведен просто отлично — чувствуется работа настоящих специалистов. Как и в описании фракций. Чего стоит только определение "новые римские", применённое к Юлиям!

Описание отрядов более-менее нормальное, хотя и попадаются "ляпы". Пример: "Если пилум в кого-то попал, то его движение причиняются немалые неудобства". Фраза звучит несколько странно, ведь и так понятно, что с пилумом в себе не очень-то походишь (в оригинале пилум попадал во что-то, то бишь в щит). Кстати, тот же пилум в текстах о разных римских отрядах описан по-разному. Описания же зданий (как и названия) могут вызвать только восторг. Точно, емко, без ошибок. А уж те, кто прочитает пояснительный текст к таверне, так и вовсе будут в восторге. Настоящий рекламный плакат заведения!

Имена, названия городов, описание свиты, тексты к историческим сражениям — все это не вызывает нареканий. Видно, что старалась спаянная команда локализаторов, и старалась для нас, геймеров. Честь им за это и хвала. Кстати, для перевода была взята версия 1.1, именно та, в которую были внесены значительные изменения. "Танки" Древнего мира (они же слоны) перестали быть столь непобедимыми, хотя и остались мощным отрядом. Похвально, что разработчики не стали предлагать нам устаревшую версию игры.

Итог — отличная локализация. Несколько мелких ошибок и "ляпов" в мануале — вот и все ее недочеты. Но эти недочеты не могут снизить переводу оценку больше чем на один балл.

Оценка игры: 9.
Оценка локализации: 9.

Morgul Angmarsky

Full Spectrum Warrior

Разработчик: *Pandemic Studios*
Издатель в странах СНГ: *Russobit-M*
Локализация: *Game Factory Interactive*
Количество дисков: *3*



Full Spectrum Warrior стал первопроходцем, открыв своим появлением новый жанр, который, несмотря на свежесть, уже успели клонировать разработчики Brothers in Arms: Road to Hill 30. Эта чистая тактика, сочетающая в себе элементы экшена от третьего лица и стратегии, позволила нам на одни сутки внутриигрового времени стать командиром двух подразделений. Она открыла перед нами тонкости ведения боя в городских условиях (ведь FSW изначально разрабатывался как тренировочный симулятор для американских солдат) и показала, на что на самом деле похожи современные войны. Прикрываем друг друга, обходим с тыла, забрасываем противника гранатами, назначаем точки ударов с воздуха, разведываем территорию, передвигаемся от одного укрытия к другому и вызываем поддержку в нужные моменты — все для того, чтобы не допустить потерь. Немаловажными плюсами FSW стали также качественная анимация наших подопечных, приятные визуальные шейдерные эффекты, циничный солдатский юмор и атмосферные пейзажи арабского города.

Локализация же FSW станет хорошим подарком для любителей оригинальной версии. Любителям же качественной, от и до переведенной и озвученной, придется подвинуться. Начнем с того, что при инсталляции можно выбрать русский или английский язык. Если с последним все понятно, то русская версия переводит лишь пункты в меню да добавляет титры, оставив все озвученные переговоры между солдатами без изменений. Можно, конечно, пожурить за это локализаторов, но поскольку эти фразы изобилуют нецезурными словечками, то их русские аналоги вряд ли бы пришлись по душе культурным людям. А так... английский мат как бы и не мат, а бумага все стерпит.

Перевод же текста оставляет самые приятные впечатления, превращая английские фразеологизмы в понятные русские, не содержит заметных опечаток и радует уместными, хоть и сдобренным русскими аналогами всевозможных ass/shit, шутками.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 7.

Kult: Heretic Kingdoms

Название локализации: *Культ: Королевства Ереси*
Локализатор: *"Логрус"*
Издатель в странах СНГ: *1С*



Пусть Kult: Heretic Kingdoms попахивает низкобюджетностью, пусть боевая и ролевая системы оставляют желать лучшего, пусть графика не вызывает восхищения — но, отказавшись от нелинейности, разработчики на славу постарались над проработкой мира, написанием язвительных диалогов и вовсю размахнулись, воплощая в жизнь интереснейший сценарий, который любит делать неожиданные сюжетные повороты, постоянно держать в напряжении множеством интриг и оставляет игрока наедине с совестью в последнем, решающем разговоре. Если искать какие-то сравнения, то "Культ" можно рассматривать как интерактивную книгу, в которой играющий не творит историю, но история проходит сквозь него, оставляя глубокие шрамы на сердце. Поразительно, но из всех прошлогодних проектов ролевого жанра лишь этот смог оставить у меня самые приятные впечатления. Отличный сюжет, отличная проработка персонажей, отлично переданный мир — что еще надо для хорошей RPG? Пожалуй, лишь то, чтобы она смогла заговорить на языке играющего.

И в этой связи "Логрус" постарался сделать все возможное, чтобы люди получали удовольствие при прохождении. Локализованная версия должным образом пропатчена, что решило критическую проблему с частыми вылетами оригинала и его фирменные глюки с инветарем. Голос диктора, вещающего историю в редких роликах, подобран даже лучше, чем в английской версии. За общий перевод также можно поставить жирный плюс. Единственное — некоторые шутки, которыми игра набита просто под завязку, переведены слишком буквально, поэтому вся соль доходит только с третьей ложки, т.е. в тягостных попытках осознать, что же все-таки имелось в виду под этой фразой. Но, надо признать, таких моментов обнаружено очень мало.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 8.

Lockust

«ВР»-ПАРАД

По результатам голосования в первом весеннем месяце можно констатировать следующее: товарищ Риддик своего не упустил! "Лучший шутер 2004" по версии "ВР", **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** занимает первое место с порядочным отрывом! На второе место довольно неожиданно "выкатился" разухабистый **Flatout**, опередив новичка **Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords** на целых четыре голоса. В 45 голосах поодаль и на одну ступеньку ниже — еще одна RPG, **Fall: Last Days of Gaia**. Да и на следующем, пятом месте, не поверите — опять RPG! На один(!) лишь голос вампиры из **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** отстают от жителей "посткатастрофического" мира **The Fall**. Шестое место — за выбывающим из "ВР-парада" **Prince of Persia: Warrior Within**, на седьмое забрался буквально обретший второе дыхание **Medal of Honor: Pacific Assault**. За восьмое и девятое места крепко держатся, как и прежде, **Painkiller: Battle Out of Hell** и **Chaos League** соответственно. Замыкает же десятку новичок — **Worms Forts: В осаде**. Из прочих перетасовок можно отметить закономерно слабый старт многих не слишком качественных новинок (Punisher) и постепенное сползание вниз большинства "старичков". Несмотря на закономерную, в целом, расстановку сил в марте, в результатах апрельского голосования все может круто поменяться — и, самое главное, вы можете на это повлиять!

А чтобы повлиять на результаты "ВР-парада", необходимо иметь компьютер, позволяющий запустить любой интернет-браузер и обеспечить доступ в Интернет.

Набрав в строке адреса http://www.nestor.minsk.by/vr, вы попадете на сайт нашей газеты, где в правой верхней его части сможете обнаружить прямую ссылку на очередное блиц- и игровое голосование.

Пройдите по ссылке, введите свои данные, выберите достойные игры и добавьте свой голос в общий "ВР-парад"! Пусть благодаря ему игроки не потратят свои кровные на недостойные игры, разработчики/издатели недополучат денег и в итоге разорятся, перестав выпускать в свет малоиграбельные поделки!

М	Пр. мес.	Название	Голосов
1	3	Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	209
2	5	Flatout	151
3	—	Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	147
4	—	Fall: Last Days of Gaia	102
5	6	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	101
6	7	Prince of Persia: Warrior Within	76
7	13	Medal of Honor: Pacific Assault	59
8	8	Painkiller: Battle out of Hell	56
9	9	Chaos League	55
10	—	Worms Forts: В осаде	53
11	10	Sid Meier`s Pirates!	50
12	16	Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	45
13	—	Playboy: The Mansion	38
14	12	Football Manager 2005	37
15	—	"Карибский кризис"	33
16	—	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	30
17	14	Pro Evolution Soccer 4	30
18	15	"Чистильщик"	29
19	17	Blitzkrieg. Rolling Thunder	29
20	—	Punisher	28
21	—	Nexus: The Jupiter Incident	18
22	—	Hearts of Iron II	16
23	20	"Сталинград"	15
24	26	Guilty Gear XX	15
25	—	Heritage of Kings: The Settlers	14
26	—	Armies of Exigo	14
27	24	American Chopper	12
28	27	NHL Eastside Hockey Manager	9
29	вне 30-ки	Axis & Allies	9
30	вне 30-ки	"Магия войны. Знамена Тьмы"	8

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 592 (1507)

**В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*

— исключается из хит-парада; — спускается; — поднимается; — — новинка хит-парада

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

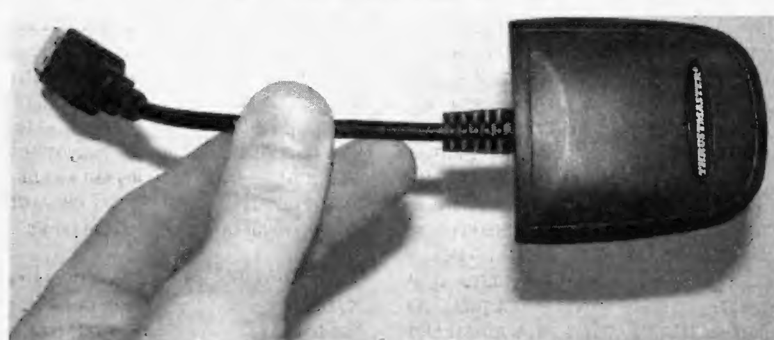
Геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger

"Ручник" за полтинник

О том, насколько качественна продукция компании Thrustmaster, можно судить хотя бы по тому постоянству, с которым ведущие игровые СМИ ежегодно присуждают ей всевозможные призовые места. И если рули, производимые компанией, пока не являются безоговорочными лидерами "среди своих", то уж геймпады и джойстики ей удавались всегда.

В одном из прошлогодних номеров мы обозревали очень известную модель от этого же производителя — 360 Modena U-Pad Force, которая до сих пор служит для многих эталоном эргономики и удобства использования. Однако был у нее один маленький недостаток, не позволяющий почувствовать полную свободу непосредственно в процессе игры... Шнур. Нет, конечно, речь идет не о солисте группы "Ленинград", а о банальном проводе, соединяющем геймпад с системным блоком компьютера. Таким образом, играющий волей-неволей был постоянно "прикован" к монитору, что позволительно для века прошлого, но "не есть хорошо" в эпоху беспроводных технологий. Wireless Dual Trigger этого недостатка лишен начисто. Итак, встречайте: претендент на звание "Народный любимец — 2005"!





Комплект поставки

Все очень по-спартански. Кроме самого геймпада, в коробку положили приемник радиосигналов, мануал пользователя, компакт с драйверами... и все. Лично для меня осталось загадкой, что помешало производителю разместить в коробке парочку батареек АА, от которых геймпад, собственно говоря, и питается. Нет, ну ладно я — человек тертый, догадался прикупить энергоносители заранее, а как быть лицам младшего и среднего школьного возраста? Перед глазами так и стоит разочарованное лицо пацаненка, осознавшего две вещи: 1) что свежеприобретенная цацка ни в какую не желает реагировать на нажатия и 2) что придется обуваться и бежать в ближайший ларек за батарейками. Пустячок, а неприятно.

Упаковка самого пада сделана на совесть. Явно просматривается нежелание производителя видеть свое устройство на рынке б/у товаров — после того, как вы в буквальном смысле выдерете геймпад из пластиковой упаковки, последняя приобретает совершенно нетоварный вид. Да и картонная "облицовка" хранит в себе намертво приклеенный к стенкам компакт с драйверами, так что когда вы отдерете еще и компакт, вернуть упаковке первоначальный вид будет уже невозможно. Ну что ж, как говорится, не в обертке дело. Гораздо важнее начинка.

Технические характеристики

Wireless Dual Trigger обменивается с компьютером радиосигналами на частоте 2,4 ГГц. Сказать, что это "очень быстро" — значит ничего не сказать. У многих процессоры в системниках стоят медленнее. Сигнал такой частоты полностью исключает западывание при нажатиях на кнопки, а кроме этого у него отличная "пробивная способность", благодаря чему можно играть даже через препятствия — всепроникающие волны преодолеют любую преграду, кроме, пожалуй, свинцовой стенки. Ну и разумеется, приемнику сигналов совершенно не обязательно находиться в зоне "видимости" геймпада, чем грешили первые беспроводные устройства на инфракрасных лучах.

Внутри двух рукояток расположено по моторчику так называемой "обратной связи". Автор искренне считал, считает и будет считать, что данная функция скорее мешает в игре, нежели прибавляет острых ощущений. Да — в автосимуляторах иногда полезно ощущать "кожей", что автомобиль съехал на обочину, но если у вас все в порядке со зрением, вы это и так заметите. Во всех остальных жанрах полезность этого "ноу-хау" вызывает еще большие сомнения. Но "для галочки" такая функция нужна, да и некоторым наверняка придется по вкусу.

А теперь к более интересным вещам. Геймпад имеет встроенную память, в которой запоминаются настройки кнопок для каждой конкретной игры. Дело в том, что Wireless Dual Trigger выгодно отличается от "коллег по цеху" наличием двух дополнительных курков на задней панели устройства, как раз за шифтами. На эти курки можно "навесить" значения любой из двух лицевых кнопок или верхних шифтов. Причем для этого вовсе не обязательно копаться в драйвере или игровых настройках. Нажимаем кнопку mapping — пад переходит в режим запоминания, затем тискаем нужную кнопку и сразу же — курок, на который вы желаете возложить функцию этой кнопки. Все, курок активирован. Просто и чертовски удобно. Поверьте, в процессе использования вы еще не раз возблагодарите разработчиков за эту исключительно полезную функцию.

С энергопотреблением у геймпада тоже все в порядке: заявленное производителем время непрерывной работы — от 40 до 80 часов, в зависимости от типа батареек и использования режима вибрации. Кстати, рычажком на нижней плоскости можно не только включать/выключать устройство, но и выбирать режим работы — с вибрацией или без.

Что ж, с "начинкой" все более-менее понятно, следующим пунктом у нас идет...

Внешний вид

Один из самых весомых аргументов в пользу приобретения Wireless Dual Trigger. Лично я купился именно на "обложку", впервые увидев фотографию этого геймпада. Расписывать сильно не стану — все видно на фотографии. В меру агрессивная, в меру элегантная внешность — на мой вкус, золотая середина. Сине-черная цветовая гамма оттеняется серебристыми вставками и смотрится довольно органично: геймпад не бросается в глаза, зато выглядит технологично и стильно. Особый шарм придает устройству крупная рифленка рукоятей, на которые ложатся при работе ладони. Обозначения кнопок нанесены на рабочую поверхность белой краской, остается лишь надеяться, что производитель применил износостойкий состав и цифры не сотрутся от частого использования. Общее количество кнопок — 15, не считая рычажка переключения режимов, крестовины и аналоговых рукояток.

Единственное, что можно занести в минус — материал, из которого изготовлены кнопки. Все они сделаны из прозрачного пластика, и при ярком дневном свете это придает устройству некоторую визуальную дешевизну. Причем если для среднего ряда кнопок такой подход оправдан (они светятся при работе), то для остальных подобное решение следует признать спорным. Особенно пострадали от "дизайнерских изысков" защитные колпачки аналоговых рукояток, сквозь которые при максимальном отклонении шляпки можно увидеть металлические оси. Впрочем, все это придирки. Перечисленные недостатки выявляются лишь при скрупулезном осмотре, а чего на геймпад смотреть? Им нужно играть!

Подключение

Все просто, как стакан воды. В Win XP вообще можно ничего не устанавливать: воткнул приемник в свободный USB-порт, нажал кнопку connect на геймпаде — и вперед, познавать прелести беспроводного соединения. Для полной поддержки аналогов и вибрации следует установить софт с компакта. Для тех же, у кого стоят более старые версии операционных систем, вся процедура установки подробно расписана в русскоязычной инструкции.

Впечатления от использования

Геймпад пробовался в двух играх: Prince of Persia: Warrior Within и Need for Speed: Underground 2. Можно было, конечно, посмотреть еще несколько проектов, однако на момент тестирования ничего более подходящего в моей домашней игротеке не обнаружилось.

В руки пад ложится замечательно — эргономика выполнена на "пять с минусом". "Минус" — за то, что рукояткам чуточку недостает объема, они занимают не все внутреннее пространство ладоней. Уже упоминавшийся 360 Modena более комфортен в использовании, впрочем — это уже дело вкуса. Далеко не всем придется по душе держать в руках "баклажаны", а рукоятки Wireless Dual Trigger куда более утонченные. Зато с весом — порядок. Вопреки опасениям, устройство не оказалось тяжелым даже с учетом веса батарей, зато избежало "невесомости", присущей десятидолларовым китайским геймпадам. Придется повториться — золотая середина.

Восьмипозиционная крестовина обладает достаточной упругостью, управлять персонажем с ее помощью очень удобно. Аналоговые рукоятки также не подкачали, но к ним нужно привыкать — уж очень мягко они ходят. Однако если вы привыкли к управлению именно с помощью аналогов, такой подход будет вам только на руку, поскольку снижается утомляемость кистей. Кнопки и шифты нажимаются упруго и четко, а большего требовать от них никто и не станет.

А теперь к делу. В NFS:U2 снова пришлось привыкать к геймпаду после клавиатуры. Процесс адаптации прошел безболезненно, и уже минут сорок спустя я лихо накручивал круги при помощи аналоговых рукояток, которыми оказалось очень удобно вписываться в повороты. Легчайшие нажатия тут же передавались автомобилю без какой-либо задержки, а управление движением было весьма ровным и уверенным. Вибрация оказалась довольно бессмысленной добавкой и после десяти минут "мучений" была отключена. Немного поиграв, я решил перейти ко второму проекту.

Вот здесь геймпад проявил себя с самой лучшей стороны! Если вы играли в продолжение Принца Персии, то уже знаете, что игра довольно сложна и остро нуждается в адекватно четком и максимально удобном управлении. Wireless Dual Trigger предоставил и то и другое. "Повесив" на курки две наиболее часто используемые кнопки, я почти полностью отказался от шифтов, и комфортность управления тут же подскочила на добрых 50%! Именно здесь эргономика аппарата проявила себя на всю катушку, и я склоняю голову перед мастерством дизайнеров. Безупречно.

Еще одна ранее недоступная грань развлекательного процесса открылась мне в процессе последующей "обкатки" геймпада. Оказывается, в аркады можно (и нужно) играть на большом экране телевизора. Все, что для этого требуется — задействовать видеовыход графического ускорителя и обзавестись нашим подопытным. Управлять мужественным героем, развалившись на диване в трех метрах от телевизора — удовольствие почище тайского массажа. А если достать хороший файтинг, прикупить второй геймпад и пригласить к себе друга на чашечку пива... Ну, я думаю, с фантазией у наших читателей порядок, и они хорошо представляют себе всю привлекательность подобных решений.

Вывод: Да, да и еще раз — да! Вот ответы на мучившие вас вопросы. Представленный в обзоре геймпад полностью окупает затраченные на его приобретение средства. Он действительно стоит этих денег. И подобное устройство просто обязан иметь каждый уважающий себя игрок.

Highcoaster

ВОПРОС-ОТВЕТ

Как в Doom 3 вызвать консоль для ввода кодов? Обычным способом ("~") консоль не вызывается.

Два приема:

1. Комбинацией Crtl+Alt+~.
2. Создать в каталоге ...\doom3\base текстовый файл с названием autoexec.cfg и прописать в нем seta com_allowConsole "1". После этого консоль будет вызываться привычным способом — "~".

В The Chronicles of Riddick я доигрался до того места на нижних уровнях тюрьмы, где для прохождения во двор надо драться на ринге. С Центурионом перетираю — вроде как лаве даю, но боя не происходит. Попробовал перезапустить миссию, но толку НОЛЬ; со всеми побазарил, даже в кругу постоял — результат тот же.

Во-первых, вполне может статься, что ты не со всеми "побазарил". Для драки необходимо уговорить парня с татуировкой на лице, что стоит около ворот. Однако более чем уверен, что в данном случае имеется классический глюк русифицированной версии. Советую поставить английскую, перекинуть сохранения и пройти этот момент. Если с английским не в ладах, то остается перекинуть уже новые сейвы в русскую версию — и вперед, до следующего глюка! При его достижении повторить операцию.

Хочу узнать про неофициальные серверы Lineage 2. На "Анитексе" хроники 1-е? Где можно во 2-е поиграть?

Подавляющее большинство неофициальных серверов Lineage 2 работает под первыми "Хрониками" из-за того, что вторые еще не взломаны должным образом, и стабильных серверов под них нет. Впрочем, можно поставить на первые хроники текстуры от вторых — толку не очень много, зато визуально игра станет намного лучше.

АНЕКДОТЫ

Если долго нажимать Ctrl+Z, можно деинсталлировать Windows и разобрать компьютер.

Антон Чехов. Ванька Жуков. "На деревню дедушке"...
Так появился первый спам.

Два уровня защиты: High и... и нехай.

— Почему Санта Клаусу собирать подарки помогают эльфы, а Деду Морозу нет?
Потому что Дед Мороз за орков!

Юзер:
— Не включается компьютер — зову админа. Админ приходит, воздевает руки к небу, бормочет про себя невнятные слова, поворачивает мой стул 10 раз вокруг своей оси, пинает компьютер — тот начинает работать. Вновь воздевает руки к небу, что-то бормочет, уходит.
Админ:
— Прихожу к юзеру — этот дурак так вертелся на стуле так, что у него шнур питания на ножку намотался. Матерюсь про себя, распутываю, запихиваю комп ногой подальше под стол, включаю, матерюсь про себя, ухожу.

В третий раз пришел старик к синему морю.
Почернело синее море.
Стал он кликать золотую рыбку.
Приплыла к нему рыбка и съела курсор.

ОБЗОР

Street Racing Syndicate

Синдикат полуночников



Лишившимся сна и здоровья в погоне за апгрейдом двигателя третьего уровня посвящается...

Жанр: *Racing/Arcade*
Разработчик: *Eutechnyx*
Издатель: *Namco*
Количество дисков в оригинале: *2*
Похожие игры: *NFS:U2*
Минимальные системные требования: *Pentium I ГГц/Athlon; 256 Мб ОЗУ 4-скоростной CD- или DVD-привод; видеоадаптер с 32 Мб памяти, 100%-совместимый с DirectX 9.0b *; 16-битная звуковая плата, 100%-совместимая с DirectX 9.0b; 2 Гб места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium IV 2 ГГц/Athlon XP 2000+ или лучше; 512 Мб ОЗУ или больше; 8-скоростной CD- или DVD-привод; видеоадаптер с 64 Мб памяти, 100%-совместимый с DirectX 9.0b*; 16-битная звуковая плата, 100%-совместимая с DirectX 9.0b, 2 Гб места на жестком диске*
Издатель и локализатор в России: *Russobit-M, Game Factory Interactive*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже*

Я давно уже понял: у каждого из нас есть своя зависимость. Кто-то курит по две пачки в день, другие "заправляются" галлонами кофе, третьи не мыслят жизни без рулетки, а четвертые просто не в силах пропустить мимо ни одной юбки. Мне повезло ничуть не меньше. Я одержим скоростью...

Средних размеров комната, стены обиты мягким красноватым велюром. Под потолком приютились три вытянутые люминесцентные лампы, заливающие рассеянным светом собравшихся. Двенадцать человек, абсолютно разных и не похожих друг на друга, одетых кто во что горазд, расположились в креслах неровным кругом. Бегающие глаза, опущенные вниз лица, осторожные взгляды исподлобья или показное безразличие — каждый притворяется как умеет. И в то же время все отлично понимают, что лицемерие здесь излишне, ибо у всех присутствующих — одна проблема...

Только один человек выделяется среди прочих. Это — женщина. Спокойная, одетая строго, но со вкусом, обладательница горделивой осанки и глубоко посаженных пронзительно синих глаз. В то время как все молчат, она переводит взгляд с одного лица на другое, некоторое время изучает его — и переходит к следующему. На какую-то секунду ее взгляд останавливается и на мне, окидывает сутулую фигуру, бледное худощавое лицо — и следует дальше. А еще минуту спустя она берет слово.

— Я рада приветствовать всех собравшихся. Тот факт, что вы находитесь здесь, говорит только об одном: вы на правильном пути. И я всеми силами помогу вам справиться с вашими проблемами.

Эти слова вызывают у присутствующих вполне ожидаемую реакцию: одни улыбаются, другие рассеянно кивают головой, большинство же продолжает апатично смотреть в пол. Плевать они хотели на ее вступительные тексты. Психологов не любит никто. Особенно их невольные пациенты. Но и против постановления суда не пойдешь, это присутствующие тоже понимают.

Меж тем женщина продолжает.

— Итак, начнем со знакомства. Позвольте первое собрание анонимных игроголиков считать открытым.

Вот оно — слово, раскрывающее суть и смысл сегодняшних посиделок, к которому зачем-то присовокупили бессмысленную приставку "анонимные". Видать, судья, придумавший это "звание", был человеком с эксцентричным чувством юмора.

Тем временем под приглашающим взглядом психолога присутствующие один за другим поднимались и неловко представлялись. За именем, как правило, следовали причина и следствие появления их тут. По мере приближения моей очереди становилось все веселее и веселее. Кого тут только не было!

Полноватый парень напротив под общее хихиканье представился "первым Думером на деревне". Направлен на курсы за воровство альфа-версии у разработчиков, разжигание межконфессиональной вражды с почитателями второго Халф-Лайфа и организацию митинга "Оружие — без фонариков!". Сидящий в трех метрах от него бородатый очкарик тут же вперил в Думера ненавидящий взгляд, который время от времени переводил на пожарный щит в вестибюле и висящую там красную монтировку. Как и ожидалось, он оказался ярым "Полураспадщиком", сосланным сюда почти по тем же причинам, что и Думер. Особенно гордился тем, что выкрал тиражные мастер-диски у половины ведущих игровых СМИ и слегка их "подправил", благодаря чему вторая "Полужизнь" собрала в прессе небывалый урожай десяток. На этих двоих с истинно баварской флегматичностью взирал блондин в гавайской рубахе, сидящий слева от меня и не проронивший при обращении к нему ни слова. Видимо, посчитал подобное словоизлияние излишним. Зато здоровенный качок справа, до сего момента даже не поднимавший бритую голову, вместо приветственного слова окинул всю троицу взглядом, покачал головой и глубокомысленно изрек: "Beautiful". После чего вновь погрузился в свои вселенские думы. Что это было — имя или резюме, — так и осталось для присутствующих тайной...

И так далее в том же духе. Ярко-рыжая агрессивно размалеванная девица в кожаном прикиде чуть было не набросилась на заросшего густой щетиной парня в шароварах, скупо представившегося "Особой королевских кровей". Разнимали баварец и Думер, которые при этом сами едва не поцапались. Их растаскивала по углам уже лично госпожа психолог с помощью высокого брюнета, обутого в сандалии и носящего на голове венок из засохших лавровых листьев. После того как буча улеглась, брюнет представился "Странствующим аристократом". Осужден по статье "Жестокое обращение с животными" за воровство двух слонов из зоопарка с целью последующей их боевой тренировки. Виновным себя так и не признал.

Более-менее остывшая к тому времени девица наконец-то выдавила из себя признание. По ее собственным словам, звали ее Соней, а оказалась она тут из-за незаконного оборота донорской крови и организации секты "Гемоглобин без границ". Отпущена под залог за неполнотой состава преступления. "Особа королевских кровей" в ответ на сие признание только фыркнул.

Сидящая чуть поодаль парочка на протяжении всего знакомства была увлечена тихим разговором. Когда подошла их очередь, первым встал парень славянской наружности, облаченный в явно самодельный комбинезон и не расстающийся со шлемом. Назвался рейнджером Василием, а причиной своего присутствия назвал незаконную торговлю лунными участками, продажу б/у метеорологических спутников и организацию фиктивной кампании по поднятию станции "Мир" со дна Тихого океана. Оттараторив скороговоркой перечень своих злодеяний, Василий уселся на место, сорвав бурные аплодисменты присутствующих. Его спич-партнер, заявившийся на собрание в домашнем халате и чешках, представлялся куда спокойней. По его словам, звали его Оби Ван, кличка — Кеноби, профессией своей считал поиск баланса между светлой и темной сторонами, а очутился здесь за изготовление фальшивых долларов с фотографией Джорджа Лукаса. Когда он садился, на поясе сверкнуло нечто, очень похожее на фонарик.

Я оставался последним. Когда взгляд синих глаз остановился на моей скромной персоне, я четко осознал, что персона действительно скромная — по сравнению с большинством присутствующих я был просто агнцем. Ну что я мог противопоставить этим изобретательным "анонимным" злодеям? Свои две сотни штрафов за превышение скорости плюс три года "условно" за неподчинение дорожным патрулям и неофициальное звание "Полуночный ковбой"? Что ж, пока сойдет и это. Тихо представившись и огласив список своих "достижений", я уселся на место, удостоившись лишь нескольких разочарованных взглядов. Однако госпожа психолог, по каким-то ей одной известным соображениям, решила продолжить именно со мной.

— Дмитрий, вы не хотите рассказать присутствующим, что именно пробуждает в вас жажду скорости?

Я пожал плечами. Как ей объяснишь?

— Да много чего. Нежелание подолгу оставаться на одном месте. Тихий свист рассекаемого автомобилем воздуха. Постоянно бегущая вдаль асфальтная полоса. Рокот собственноручно собранного до винтика мотора, его первый выхлоп... Это сложно объяснить словами.

Госпожа психолог поправила очки.

— У вас неплохо получилось описать свои ощущения. Однако, я думаю, кое-какие из перечисленных вами эмоций в том или ином виде переживал каждый из присутствующих.

Несколько молчаливых кивков подтвердили догадку психолога. Ободренная этим, она продолжила:

— Мы уже знаем, что вас лишили водительских прав, знаем, за какие проступки власти так поступили с вами. И мне доподлинно известно, что первое время вам было необычайно тяжело обходиться без скорости. Что помогло вам пережить эти нелегкие дни?

Я усмехнулся. Ежу было понятно, что помогли мне компьютерные игры — все здесь по этому поводу. Но, видимо, мадам захотелось конкретики.

— Что ж, — я уселся поудобнее. — Самое первое время мне очень помогал NFS:U. Это была крайне успешная попытка перенести мир стритрейсинга в область электронных развлечений, уж мне-то вы можете поверить. Масса "заряженных" автомобилей, самый разнообразный тюнинг и непередаваемое словами ощущение скорости — вот что получал каждый проникшийся. Это было как лекарство, как обезболивающее для раненого...

— ...Которого вам хватило ровно на полгода, — безжалостно перебила госпожа психолог, уткнувшая нос в свои записи.

Крыть было нечем. Я действительно продержался шесть месяцев, а потом здорово сорвался. И за это до сих пор выплачиваю управлению полиции штата Аризона неустойку за пять разбитых вдребезги "полицмобилей".

— Было дело, — я примирительно кивнул. — Но прошло совсем немного времени, и появилась вторая часть NFS:U. Она была еще лучше, еще краше, еще реалистичней... Я попросту обитал в ней, проживал виртуальные дни и ночи. Накручивал сотни кругов в Circuit, истирал на Drift'е десятки покрышек, травил болельщиков азотом на старте Dragracing'а, а затем побеждал сильнейших в Полуночной Лиге. Там я был лучшим...

— Ровно семь месяцев, — снова оборвала меня мадам психолог. — А потом угнали у бывшего приятеля его автомобиль и устроили в центре города два десятка ДТП. Этого, я надеюсь, вы отрицать не станете?

— Ну — я же здесь... — развел я руками. Секунда внезапно повисшей тишины ясно показала, что сейчас меня слушают уже все присутствующие. Даже парень в комбинезоне и его собеседник в чешках — и те, прекратив беседу, жадно внимали моим словам.

Но госпожа психолог всерьез вознамерилась меня допечь.

— Да, но почему вы здесь, Дмитрий? — она буравила меня взглядом своих беспощадных синих глаз. — Ведь недавно появилась третья игра, которая, я бы сказала, просто создана для вас. Само ее название говорит о многом — "Синдикат СтритРейсинга". И мне доподлинно известно, что вы с ней ознакомились. Так почему же вы снова здесь?

Почему... Хороший вопрос. Я с удовольствием подумал бы над ответом, будь я в другом месте и в другое время. Но двенадцать пар глаз с синими буравчиками во главе молчаливо ждали моего признания. И тогда, набрав воздуха, я заговорил. Слова тяжело слетали с губ и с грохотом падали на пол, отдаваясь эхом в безмолвной комнате. Но чем больше я говорил, тем все легче становилось произносить следующую фразу. Как река, пробивающая плотину, мой рассказ набирал скорость, и вот уже я выплескиваю перед своей невольной аудиторией все, что накипело за последние дни.

— Все не то, все не так. Нет, вы меня правильно поймите — я бы душу продал за новую порцию скорости, но "Синдикат"... Чего-то в нем не хватает. Как сейчас помню: купил, еле добежал до дома, трясущимися руками вставил компакт в дисковод, чуть с ума не сошел, пока игра инсталлировалась. За первым запуском наблюдал с большим интересом, чем за стартом "Аполлона-13". И ведь все хорошо начиналось — вот в чем дело. Весьма неплохой вступительный ролик "прокатил" на ура. Меню понравилось — весьма стильно. Музыка неплохая — "рэп" всякий вперемешку с "техно". А потом...

Тут я прервался, налил из стоящего на столике посреди комнаты кувшина воды, смочил внезапно пересохшее горло.

— А потом случился первый запуск. Как любой нормальный человек... — на этих словах я запнулся и оглядел сидящих. Никто не засмеялся. Тогда я продолжил: — Выбрал режим карьеры. И началось... Заявленные 50 машин оказались суровой реальностью. "Суровой" — потому как количество достигалось в основном за счет наличия целой вереницы модификаций одной и той же модели. Действительно, гениально: берем какой-нибудь серийный Nissan, лепим на капот буквы GT — и получаем второй автомобиль. На третьем рисуем буквы GTR, и — вуаля! — у нас уже три автомобиля! И это при том, что различаются они исключительно названием и чуть подправленными ТТХ. Обман? Очевидно!

Следующим фальшивым "аккордом" стало полное отсутствие того, что привлекало людей во всех странах и во все времена, — тайны. Все машины видны в меню сразу, никакой интриги. Да, открываются они лишь по мере прохождения, но новизны в таких "открытиях" — как изюма в булочке. Самое смешное, что и апгрейды — эту "святая святых" любого экстремального гонщика — разработчики вынесли в автомагазин сразу в полном составе. Желаете установить на первый же игровой автомобиль крутейшую трансмиссию третьего уровня? Да не проблема — лишь бы денег хватало, выбирайте из списка доступных запцацек и привинчивайте на здоровье. Как вы понимаете, это окончательно сразило и без того подбитую интригу. Ах да, и не забывайте, что если технических усовершенствований в наличии имеется довольно много, то по визуальным "прибамбасам" "Синдикат" значительно уступает даже первому NFS:U. Где это видано?

Присутствующие внимали моим горячим речам. Если бы я присмотрелся повнимательней, то заметил бы, что кое-кто из собравшихся многозначительно переглядывается. Но я был слишком увлечен — меня несло.

— А графика? Хотите, я расскажу вам про графику? Она оставляет крайне двойственное впечатление, крайне! Если модели машин выглядят еще достойно, то городское окружение заставляет думать, что его позаимствовали из какого-то безымянного симулятора трехлетней давности. Таких узких, невыразительных и темных трасс я не видел уже давно. О, конечно, разработчики "осветлили" этот момент, присовокупив для разнообразия дневные заезды, но оказалось, что при свете дня взирать на местные "красоты" еще тяжелее. Не говоря уже о том, что плотность населения игровых городов составляет один человек на квартал. Или же власть в этих городах принадлежит целиком и полностью партии GreenPeace. Потому что ничем другим объяснить отсутствие движения на трассах я не могу. Пяток автолюбителей на семь километров! Повымирали они, что ли?

А модель повреждений? Сколько людей плакало, что в NFS:U2 их нет! Вам повреждений не хватало? Получите! Вот только спрашивается — зачем? Ударяешь тачку на скорости 40 км/ч об забор — капот помят, стекло — в трещинах. Бьешь авто при 200 км/ч о столб — капот помят, стекло — в трещинах. Разгоняешься до 250... Ну, вы поняли. Реализмом даже не пахнет — только деньги на ремонт выбрасывай. Надоедает пуще горькой редьки!

См. страницу 10

ОБЗОР

House of the Dead 3

Разработчик: *Wow Entertainment*
Издатель: *Sega*
Жанр: *virtual shooter*
Похожие игры: *House of the Dead 1-2*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Минимальные требования: *1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 470 Mb free drive space*
Рекомендуемые требования: *1,5 GHz, 384 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 470 Mb free drive space*



И тысячи смертей тебе мало, Уве

Вы слышали когда-нибудь про великого режиссера всея Голливуда — Уве Болле? Того самого, который специализируется по превращению хороших видеоигр в бестолковые фильмушки "по мотивам"? Про типа, который уже втоптал в грязь светлые имена House of the Dead и Alone in the Dark? Который уже протягивает свои руки к Bloodrayne и Dungeon Siege? В ежедневнике которого отмечено кружочком повторное изнасилование серии House of the Dead? Да, теперь вы знаете это страшное имя и смело можете присоединиться к армии оскорбленных фанов, изрыгающих проклятия на форумах вышеперечисленных игр. За одно Уве Болла можно поблагодарить. Этот титан трэшевых киноподелок пробудил в общественности заснувший было интерес к "Дому мертвецов" — знаменитой и популярной в свое время серии, недавно разродившейся третьей частью.

От консолей с любовью

House of the Dead никогда не получал высокие оценки в рейтингах, он никогда не хвастал многомиллионными тиражами и тем более не являлся этаким маленьким шедевром, обиженным вниманием общественности. Он просто есть. Один из немногих представителей странного жанра — отличное развлечение для двоих и двадцатиминутное издевательство над мышкой для одного.

Виртуальные шутеры относятся к забавной категории шутеров, в которых не приходится никуда бегать — камера это делает за вас; в которых не приходится ловко маневрировать между врагами — это вне ваших возможностей; в которых нет даже нескольких видов оружия — один ствол на всю игру. Чем-то они напоминают офисную куробойку Moorhuhn, но в ней вы найдете даже больше свободы действий. Этакий приключенческий тир, позволяющий вам управлять лишь прицелом и только им. Каждый поворот камеры открывает взгляду новую локацию, откуда тесной толпой в вашем направлении вышагивает ожившая мертвечина. И все что остается — это расстрелять веселую компанию как можно скорее из дробовика с бесконечным боезапасом, оставляя здоровущие дырки в толстых брюшках и кучки отстреленных ножек/ручек вокруг.

House of the Dead 3 смотрится намного лучше своих предшественников и все так же убого по сравнению с рядовыми шутерами. Однако спасением этой игры от брезгливого "фе" является непокорная камера, которая не позволяет остановить взгляд на деталях интерьера и постоянно несется вперед, заставляя игрока концентрироваться лишь на ордах кровожадных и ладно скроенных зомби. Они спрыгивают с потолков, кидаются бочками, подползают с разных сторон и цепляются за основание лифта, только бы добраться до вашей грешной плоти. Куда бы вас ни завела камера, вы все время будете лицезреть эти противные рожи, прямо созданные для ловли свинцовых шариков. И если в Survival Mode можно еще позволить себе промахи, то Time Attack уже принуждает вас бить точно в цель, так как драгоценные секунды в нем начисляются лишь за убийства, пополняя при этом общий мизерный фонд.

Боссы в House of the Dead 3 как всегда оригинальны. Внушительный ли это здоровяк, который несется по вашим следам, размахивая дубиной, ленивец ли переросток, который ползет за вами по каркасу винтовой лестницы, кровожадное ли растение-мутант, засыпающее вас спорами и протягивающее по вашу душу шипастые щупальца, — эти ядовитые плоды воображения местного моделлера-шизофреника не позволят вам отвлечься ни на секунду от насилия над пластиковым грызуном.

"Они убили Кенни!" © South Park

А вот остальные разработчики сделали все возможное, чтобы проект засыпали груды гневных писем поклонников. По шапке следовало бы дать (по списку): сценаристу; композитору; дизайнеру; актерам, которые почему-то решили, что ради этой игры можно и не выкладываться, отделавшись пафосным прочтением нескольких десятков фраз.

Объясняю популярно: сценарий в этой игре мешает. Т.е. он не просто плох — он всеми силами умудряется портить нервы своим присутствием, вынуждая игрока вникать в душещипательную историю про девочку, которая с дробовиком наперевес и другом семьи под мышкой кидается спасать попавшего в неприятности папочку. Таким образом, скриптовые ролики, в которых гундосят актеры, служат только для того, чтобы их пропускать. Дизайнер, в свою очередь, умудрился сделать лишь два уровня в духе серии, загнав игрока на оставшееся время в скучные темные лабораторные комплексы. И тем более коробит, что при всей скоротечности игрового процесса приходится одну, не самую интересную, локацию навещать два раза.

Отдельного щелчка по носу заслуживает композитор, который по какой-то странной причине решил, что трэшевому мясу, коим является House of the Dead, как нельзя лучше по стилю подойдет шаловливая мелодия в стиле вневозрастной аркады про Сонника-супер-ежика. Впрочем, старый дружище Winamp уже привык к тому, что ему приходится отдуваться за безалаберное отношение игроделов к музыкальной дорожке.

5 **6** 7 8 9 10

House of the Dead 3 в силу принадлежности к жанру виртуальных шутеров является преотличнейшей забавой для утомленного всякими "умными" и "сложными" компьютерными играми мозга. Да, игре не хватает брутальности Painkiller с его разлетающимся в разные стороны сочным мясом (а именно этого от нее ожидалось в первую очередь). Да, она короткая и неравномерная, умудряющаяся местами навевать скуку (так и хочется сделать собственную конверсию, удалив из нее неудачные моменты и вырезав к чертям весь этот "сюжет"). Да, она хуже своих предшественников — легче, короче и менее атмосферная (о, где вы, городские трущобы предыдущих частей?!). Но в целом — хороший продукт для тренировки спинного мозга. К тому же это одна из немногих игр, позволяющая паре товарищей одновременно мучить один компьютер.

Lockust

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

Street Racing Syndicate

Начало на стр. 9

А игровые режимы — этот фундамент для дальнейшего развития гонщика? Думаете, здесь есть Drag или Drift? Фигушки! Будьте любезны накручивать круги, играть в догонялки или устраивать турне по чекпоинтам! Большего вам здесь никто не позволит!..

За время моего словоизвержения волна многозначительных взглядов достигла, наконец, госпожи психолога. Она попыталась охладить пыл моей пламенной речи.

— Дмитрий, я думаю, все мы поняли, что от игры вы не в восторге. Но неужели вам совершенно ничего в ней не понравилось? Неужто "Синдикат" оказался поделкой, не наделенной ни одним достоинством? Разве не получили вы от нее того, чего вам так недостает последнее время? Хоть каплю скорости?

Ее слова подействовали на меня, как холодный душ. По крайней мере, я постарался, чтобы так выглядело со стороны.

— Ну почему же "без достоинств"? Например, очень даже прелестна идея с "комбо", за которые дают в несколько раз больше очков престижа: появился резон для по-настоящему красивой езды. Обойдя соперника на крутом повороте, включив при этом "нитро" да впридачу сорвавшись в контролируемый занос, игрок получает в несколько раз больше очков репутации, чем при выполнении этих же трюков по отдельности. Вот это — по-нашему! А репутация в "Синдикате" дорогого стоит. Высокая репутация означает больше гонок, машин, денег, девушек... О! — тут я позволил себе просиять, причем мне почти не пришлось притворяться. — Девушки! Если бы вы только видели здешних девушек... Богини!



При этих словах большинство присутствующих мужчин расплылось в улыбке. Мол, плавали, знаем. И ничто человеческое нам не чуждо. Даже невозмутимый баварец не удержался от ухмылки. А госпожа психолог обменялась понимающим взглядом с единственной среди нас женщиной — рыжеволосой Соней. Мол, знаем мы, как вы плаваете... Я, между тем, продолжил:

— Красавиц тут — почти два десятка. Чтобы добиться расположения очередной прелестницы, нужно "вычислить" ее местонахождение на карте города, после чего завоевать ее путем выполнения какого-нибудь задания. Выполнив необходимые действия, игрок получает возможность в любое удобное для него время вызвать красавицу из меню для... гм... приватного танца. Причем особенно хочется отметить, что танцуют не какие-нибудь там виртуально-полигональные манекены, а самые что ни на есть реальные девушки, снятые в специальных видеоклипах. Наблюдать, как двигаются эти "90-60-90" — одно удовольствие. А если учесть, что каждая красотка имеет по три "сюжетных" ролика, в каждом из которых предстает во все более открытом виде (вплоть до бикини), становится понятно, в чем основная "изюминка" игры. Предполагаю, что один этот плюс разом перечеркнет все минусы для мужской подростковой части играющего населения.

— Или, скажем, наличие в игре стражей порядка, — продолжал я. — Чего не хватало обеим частям NFS:U — так это горячих погонь с представителями закона в городской черте. Все эти "догонялки" с сиренами и проблесковыми маячками, сталкиваниями в кювет, висящей на "хвосте" сворой разгневанных блюстителей порядка... Давненько я не испытывал ничего подобного. Даже ностальгия пробрала... — взгрустнул я, вспомнив отобранные за подобные лихачества права.

— Дмитрий, а главное? — перебила меня психолог. — Главное вы нашли в этой игре? Получилось ли у вас прочувствовать скорость?

Тут я призадумался. Вспомнил все свои заезды "наперегонки", визг тормозов и размазанную от использования "нитро" картинку, надоедливых полицейских и самоуверенных соперников... И сказал то, что чувствовал:

— Да. В этой игре есть драйв. Пусть ей не хватает загадки, лоска высокобюджетных проектов и талантливой команды разработчиков, но скорость в "Синдикате" есть. Определенно.

— Спасибо, Дмитрий, — госпожа психолог поправила одежду и с удовлетворением от хорошо проделанной работы оглядела собравшихся. — Что ж, вы все слышали сами. Еще одно подтверждение того, что игры могут заменить реальность, пускай и не в полной мере. Мы выслушали интересный рассказ, и теперь все остальные могут поведать свои истории. Давайте послушаем вас, — обратилась она к брюнету с лавровым венком. — Как я понимаю, вы недавно играли в...

А я откинулся на спинку кресла и уже не вслушивался в то, что начал говорить следующий. Я ощущал уже почти забытую легкость на сердце. Быть может, и найдутся скептики, не способные поверить в целебную силу психологических сеансов, но я сегодня оставил здесь много отрицательных эмоций. И мне это понравилось.

...Расходились далеко за полночь. В памяти остались веселые перебранки Думера и Полураспадщика, к которым позже подключились и баварец с качком, эпатажные заявления Оби Вана насчет того, что такое добро и зло, и откровения Василия о необходимости исследования космического пространства. Несколько часов оживленных дебатов пролетели очень быстро. И на лицах людей, покидающих комнату, я видел только улыбки. Они снова возвращались к привычному образу жизни, но в этот вечер каждый оставил в той комнате часть своего негатива. И впереди нас всех ждало только хорошее. По крайней мере, в это очень хотелось верить...

Когда я вышел в прохладную ночь, неподалеку от входа зажглись фары. Я улыбнулся. Там меня дожидалась моя малышка. Совсем не виртуальная, а очень даже настоящая и по-домашнему милая Рэйчел. Она восседала за рулем оттюнингованной до последнего винтика Mazda RX-8, и когда я посмотрел на них двоих, весь остаток негатива, который еще во мне оставался, улетучился с последним дуновением ветра. Я забрался в прогретый кожаный салон и встретил взгляд любимых глаз. Может, она подмечала произошедшие во мне изменения, а может, просто была рада видеть... Какая разница? Главное — она была со мной. И ни о чем меня не спросила. Кроме одного.

— Домой?

Я откинулся на сиденье и прикрыл глаза. Спать совершенно не хотелось. И я ответил:

— В город.

И машина, оглашая спящие улицы громким ревом мотора, унесла нас в расцвеченную неоновыми огнями ночь.

5 6 **7** 8 9 10

Пусть игра и не оправдала всех ожиданий, но для массы полуночников, ностальгирующих по скорости, она станет лекарством. Пусть и ненадолго.

Highcoaster

ОБЗОР

Freedom Force vs. The Third Reich

Нормальные герои всегда идут вперед

Название игры в оригинале: *Freedom Force vs. The Third Reich*
Жанр: *тактическая ролевая игра*
Разработчик: *Irrational Games*
Издатель: *Irrational Games*
Количество CD: *1*
Похожесть: *Freedom Force*
Системные требования: *Pentium III-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3d Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 720 Mb Hard Disc Space*
Локализатор и издатель в странах СНГ: *"Новый Диск"*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже (2 CD)*

Оригинальная игра Freedom Force стала проектом, который вышел за традиционные рамки поджанра тактических ролевых стратегий. Он предлагал нам не просто возможность сразиться с врагом, не банальное "месилово", а нечто новое — игру, в которой (благодаря комиксовой вселенной) доля юмора и стеба была чрезвычайно высока. И это нисколько не портило Freedom Force, скорее наоборот, стало причиной его необычайной популярности.

Проторенной дорожкой пошло и дополнение к игре. В нем, согласно названию, нам предстоит принять бой с мощными силами нацистов, которые желают подчинить себе весь мир. На самом же деле история оказывается гораздо глубже, чем это можно было предположить...



Суть игры осталась неизменной — отряд супергероев, собранных со всех концов света и даже эпох, борется за спасение мира от коварных злодеев и их прихлебателей. Супергероями нам и придется управлять. Но не ждите, что увидите Супермена или Халка. Лицензия на их использование стоила бы разработчикам огромных денег, посему было решено пойти по пути наименьшего сопротивления и... изобрести своих собственных героев. Надо сказать, с задачей разработчики справились на славу. Персонажи получились что надо — колоритные, каждый со своим характером и заморочками. Впрочем, не буду голословным, приведу парочку примеров.

Вот, скажем, Minuteman — эдакий классический образец американского патриотизма, воплощенного в одном отдельно взятом человеке. Он всегда на страже интересов Америки, а ура-патриотические чувства переполняют сего товарища через край. Приятно смотреть, как Minuteman обрывает своих товарищей, критикующих американскую политику, фразами типа: "Они шутят, сэр, и готовы выполнять дальнейшие приказы на благо нашей Родины". Или Tombstone — человек, которого уже и человеком то нельзя назвать. Он пережил смерть и стал воплощением ужаса, нежитью на службе Добра. Но замашки у него — как у заправского назгула. Информацию Tombstone добывает способом устрашения, а после предпочитает приобщить информаторов к неземному посредством их убиения. Вот такой он добрый дядя-супергерой. Кстати, очень многие герои напоминают своих прототипов. Так, Minuteman очень похож на "Капитана Америку", ну а не узнать в Ant'е аналога Человека-Паука просто невозможно — действительно, какая разница, появился он из паука или муравья, суть осталась та же — человек-насекомое.

Большинство героев пришло из оригинальной игры Freedom Force, но появились и новые парни. Всех же их вполне достаточно для организации нормальной и полнокровной команды. И еще: рекомендую всем, кто будет играть, обязательно посмотреть предыстории всех героев. Они выполнены просто великолепно. Даже если вы все это видели ранее, повторить процесс не помешает.

Да, герои обладают своими характерами и привычками, но объединяет их всех одно — желание творить добро в их собственном понимании. Творить добро нам придется на протяжении ряда миссий, связанных единым сюжетом. Сюжет этот делает неслабые повороты, бросая нас от одной угрозы к другой, превращая врагов в друзей и наоборот. Причем в первых миссиях возникает впечатление, что нас обманули, и никаких нацистов, озабоченных идеей мирового господства, в игре не будет. Главный злодей поначалу — Ядерная Зима (товарищ в шапке-ушанке Советской Армии и тулупе), который на пару с Красным Октябрем (женщина-революция, изображенная классической ведьмой в красном, со всеми атрибутами вроде метлы и платка) хочет развязать ядерную войну. Потом, правда, окажется, что методы этих двух товарищей были диаметрально противоположны, хотя цель и совпадала. А там и немцы появятся, и японцы с итальянцами, и кое-кто еще. Но хватит о сюжете, а то сейчас так увлекусь, что выдам все секреты. И как же вы тогда играть будете, зная заранее все и вся?

Нет уж, поговорим о чем-нибудь другом, к примеру, о геймплее. Он, в общем-то, не очень изменился. Все так же мы отправляем на каждое отдельно взятое сражение с силами Зла небольшой отряд, который берется за дело с неизменным энтузиазмом, — и начинается потеха. Мы не просто уничтожаем врагов с помощью своих способностей и оружия, но еще можем применять для этого подручные средства: заборы, фонарные столбы, машины и прочая и прочая. Все окружение в игре разрушаемо, чему можно только порадоваться — героям есть, где оторваться и чем себя развлечь. Смотрится это замечательно: вот кому-то из наших бравых парней наскучило убивать врагов обыкновенным способом. Тогда берем столб и как вдарим им по "наглой рыжей морде" супостата! Результат обычно сверхэффективен — товарищи противники отлетают далеко и получают свою дозу повреждений. Или кидаем в них автомобилем, и тот, грохоча и переворачиваясь, катится в их сторону, обещая нешуточное "развлечение" всем, кто попадется на пути. А вот схватились два супергероя — хороший (то бишь наш) и плохой. Они дубасят друг друга, кидаются тем, что можно назвать магией, параллельно разрушая окрестные здания и сравнивая городской ландшафт с землей. Сказать, что это жутко весело, значит, ничего не сказать. Это просто великолепно!

Подстать действию и оформление сражений. Применение спецспособностей замечательно выглядит на практике — и взрывы, и хлопки, и удары. Плюс к этому раздаются звуки и появляются надписи (как в комиксах) типа: "Ка-бум!" (что означает по-нашему просто "большой ба-бах":)). Нам никак не дают забыть, что, по сути, игра Freedom Force vs. The Third Reich — всего лишь огромный комикс, но комикс высочайшего уровня.

Присутствует и налет аркадности — на картах в большом количестве рассеяны бонусы, поднимающие здоровье и жизненную силу, а также увеличивающие показатели престижа, без которого некоторых героев вы так и не увидите.

Очень интересно читать диалоги. Они не только раскрывают сущность героев и дают информацию по сюжету, но еще и сами по себе великолепно поставлены. Все эти перебранки героев, пафосные заявления, речи злодеев о грядущем уничтожении мира и великой победе сил Зла выполнены настолько прекрасно, что остается только рукоплескать разработчикам. Хочется смотреть и смотреть на то, что творится на экране. Многие из вас, вероятно, даже захотят еще раз пройти игру, чтобы снова окунуться в ее неповторимую атмосферу.

Сама ролевая система не претерпела практически никаких изменений. Те же характеристики, способности и навыки. К сожалению, создавать героев "с нуля" в кампании нам не дадут: придется довольствоваться тем, что есть, развивая своих подопечных по строго определенной схеме. С другой стороны, это чем-то и хорошо — иначе бы баланс мог полностью испариться в неведомом направлении. Давным-давно известно, что нет существа более хитрого, коварного и изворотливого, чем человек. И дай игрокам возможность, они бы уж точно создали таких героев, по сравнению с которыми теперешние ребята из Freedom Force — типичные задохлики-дистрофики, участь которых — бояться мухи, ползающей по грудной клетке.

Враги, которые встретятся нам на пути, двух видов. Это или обычные существа (вроде нацистских солдат), или герои, сражающиеся на противоположной стороне. С последними проблем будет значительно больше: придется немало попотеть, прежде чем, скажем, Ядерная Зима или Фортиссимо (сумасшедший итальянский певец со сногсшибательными во всех смыслах слова вокальными данными) смирятся со своим поражением. Есть также враги, не подпадающие ни под одну из двух категорий. Те же немецкие танки, которые круты "не по-детски", но, к счастью, не являются многочисленными.

Вы, наверное, будете долго смеяться, но за уничтожение врагов начисляют очки. Правда, не опыта, а престижа. Причем чем больше врагов вы уничтожите и побочных заданий выполните, тем больше получите престижа. А уж за него вполне можно приобрести новых героев (хотя стоят они немало, придется изрядно потратиться). Опыт же получают герои, постепенно прокачиваясь и приобретая не без вашей помощи, конечно, новые умения и навыки. Вот только схема распределения опыта несколько страноввата. Порой его получают даже те личности, которые к выполнению задания не имели никакого отношения, а скромно отсиживались на базе. И еще один интересный момент: на пути у любителей всеобщего разрушения и убийств есть ограничение — чем больше вы разрушите зданий в городе и убьете мирных жителей (которых на многих картах, однако, найти практически невозможно), тем хуже для вас, ибо за подобные действия придется платить престижем. Впрочем, никто не запрещает наплевать на дополнительных героев и играть в свое удовольствие.

На миссии мы набираем состав сами, но беспокоиться о том, что будут непроходимые места, не стоит. Там, где это необходимо по сюжету, ключевых героев выдадут в обязательном порядке. И не придется сетовать на то, что нужен Ant, а его в команде нет, и тоннель теперь никак не прокопать. Смело подбирайте состав на свой вкус, сообразуясь с эстетическими воззрениями и любимыми способами уничтожения врагов.

Помимо новой кампании появилась возможность сразиться в так называемой Rumble Room. Создаем команду из четырех героев, выбираем количество противников, задаем их качественный состав — и вперед, одерживать победу за победой. Очень интересный режим — позволяет проверить возможность слаженной работы героев в команде или просто поразвлечься на досуге. К тому же в Rumble Room можно набрать в команду бывших соперников (хотя и не всех), что значительно разнообразит геймплей.

Графика в дополнении стала значительно лучше. Ландшафты, рельеф, здания — все это теперь выглядит намного лучше. Хотя стандартный комиксовый стиль никуда и не делся, разочарованными геймеры не останутся. Игра смотрится очень органично и красиво. Прибавьте сюда неплохие эффекты, вывереннную физическую модель (с поправками, конечно, на ту же комиксовость), хорошую анимацию движений и вы поймете — графические моменты вполне удались.

Да и к звуковому сопровождению нет никаких претензий. Голоса героев чуть ли не идеальны, каждый из них говорит именно так, как это и положено данному персонажу. Ничего не выражающий замогильный голос, в котором слышится угроза, — Tombstone. Бодрый рапортующий голос — Minuteman. Чувственный женский — Eve. То же можно сказать и о голосах противников. Превосходна и озвучка сражений. Грохот взрывов, выкрики и выстрелы, звуки разрушений будто переносят нас ближе к тому месту, где разворачивается действие. Великолепно — оформление игры выполнено минимум на девять баллов.

Вот мы и приближаемся к финалу. Финалу, который позволяет со всем знанием дела заявить: Freedom Force vs. The Third Reich — отличная игра, которая заслуживает места на полке и в вашем сердце. Жаль только, что мы получили меньше новинок, чем хотелось бы. А хотелось бы многого — значительного увеличения числа героев, удлинения кампании, возможности самостоятельно генерить персонажей с самого начала, да мало ли чего еще:)! Но даже то, что есть, заставляет уважать разработчиков. Они нисколько не потеряли квалификации с момента выхода оригинальной игры и вновь преподнесли нам шедевр. Шедевр, который уступит свою экологическую нишу не ранее, чем появится Freedom Force 2.



Грандиозно — иначе и не скажешь. Продолжение игры-комикса снова на наших экранах. И снова мы глядим в мониторы, побеждаем суперзлодеев и спасаем мир. И не отрицаем, что нам это нравится. Еще бы — разве ж представится такая возможность (управлять отрядом сверхмощных парней) в реальном мире? А здесь они готовы на все, верны игроку и целиком послушны его воле.



Morgul Angmarsky

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Brothers in Arms: Road to Hill 30

War sometimes isn't fair,
but videogame should be…
Brothers in Arms

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Gearbox Software*
Издатель: *Ubisoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Medal of Honor, Call of Duty, Full Spectrum Warrior*
Минимальные требования: *1 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 3 Gb free drive space*
Рекомендуемые требования: *2 MHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 3 Gb free drive space*
Компания-локализатор: *Buka Entertainment*
Дата выхода локализованной версии: *2 квартал 2005 года*



Почему я ждал эту игру, не знаю. Видимо, коварным маркетологам удалось-таки подобрать слова, заставившие поверить, что Brothers in Arms будет особенной среди других игр про Вторую мировую. И вот свершилось — диск в приводе, на экране движется линейка установки, и даже наваливщиеся к концу месяца дела не в состоянии испортить радость от получения этого "шедевра". Но радость, как это с ней часто случается, оказалась преждевременной.

Настроив опции и прослушав первый из душещипательных монологов главного героя, ваш покорный слуга обнаружил себя на борту десантного самолета в окружении сквернословящих и плюющих на пол моделек, судя по всему являющих собой красу и гордость союзных десантных сил. Как повелось еще с Opposing Force, через пару секунд самолет взрывают, давая нам возможность совершить посадку около какой-то французской деревушки, пролетев на парашюте над низко детализированной землей. Тут игра показала первый из своих многочисленных зубов, а попросту говоря, начались тормоза. Конечно, опции были выставлены на самый что ни на есть максимум, но при точно таких же настройках прекрасно бегали и третий Doom, и второй Half-Life, а этот, с позволения сказать, "эталон современной графики" тормозит не только в открытом поле, но и в тесных и скупо детализированных зданиях. Конечно, графический движок неплох и обладает модными фенечками типа лицевой анимации, легкого Blur'а и превосходно сделанной травы, но лучше бы силы, потраченные на отрисовку лицевой анимации, ушли на хромающую на обе ноги оптимизацию.

После встречи с приземлившимся чуть раньше меня десантником стал понятен и стиль игры, а точнее продукт, из которого этот стиль позаимствован. Я, конечно, понимаю, что Medal of Honor — образец жанра, и разработчики понадеялись, что достаточно встроить в игру тактический элемент, схожий с тем, что был в Republic Commando, и "прокатит". Однако заявляю, не убоявшись того, что в данный момент я закапываю в свежую могилу светлые мечты тех, кто надеялся увидеть в этой игре новое слово в жанре, что "не прокатило". Вышеупомянутый тактический элемент заключается в том, что мы можем приказывать окружающим нас солдатам, а чуть позже — танкам атаковать определенную цель, следовать за нами или искать укрытие на местности. Особенно интересно смотрится возможность зайти с флангов или использовать фактор внезапности. Все это очень мило, свежо, весело и интересно, но на всех уровнях сложности гораздо проще оказалось играть в стандартной Medal of Honor'овской манере, делая все самостоятельно.

Это далеко не все, что связывает Brothers in Arms с вышеупомянутой игрой. Так, при захвате нашим бравым протагонистом пулемета враги начинают сыпаться со всех сторон, совершенно не считаясь с тем, что все закоулки, в которых они респавнятся, уже давно зачищены, и не прикоснись мы к злополучному оружию, они бы навсегда остались в альтернативной вселенной, из которой, судя по всему, и появляются. Хотя, может быть, все это вызывает бурную радость и веселье у счастливых обладателей X-ящика, которые тоже получили нечеловеческое счастье этот шедевр лицезреть — правда, лично я в этом сильно сомневаюсь.

Чтобы придать своему шедевру ореол историчности, разработчики добавили в игру множество биографий реальных ветеранов, фотографии с полей битв и прочие Extras. Скажу честно — это, наверное, самое хорошее, что есть в игре. Вероятно, дяди из Ubisoft надеялись, что открытие все новых и новых сюрпризов заставит нас, превозмогая глюки, тормоза и вопиющую однообразность, двигаться дальше, к победе над любителями пива и сосисок. Кстати, последние довольно умны и предпочитают не бегать по округе, а вести по нам шквальный огонь, спрятавшись за каким-нибудь укрытием, а вместе с отсутствием на основном экране счетчика жизней и системой чекпоинтов (очередной привет от X-ящика) это может спровоцировать многих на быстрое избавления от диска с игрой. По заимствованной с той же консоли традиции на некоторых уровнях присутствует бесконечный поток врагов, прервать который можно, лишь выполнив поставленную перед нами задачу. Эти сложности могут отпугнуть от игры все еще надеющихся на чудо геймеров, поэтому последним было милостиво дозволено раз в несколько перезагрузок восстанавливать жизнь себе и своей команде, сопровождая это прочтением полной версии вынесенного в эпиграф текста.

Итак, у экранов остались лишь самые преданные фанаты, прирожденные тактики и, пожалуй, те противники насилия, которые надеются на бескровность Medal of Honor. Заверю последних, что безнравственности тут хватает. Во-первых, кровь и ранения честно отрисовываются, во-вторых, по карте в изобилии разбросаны трупы разнообразных животных. Видимо, трупы людей сами отползли на кладбище, захватив с собой все следы своего пребывания. Да и главные герои не особо озабочены проблемами нравственности. Так, в одной миссии мне пришлось расстрелять ужинавших в заброшенном доме немцев (последние, судя по всему, страдали расстройством слуха, так как взрывающиеся под окном дома гранаты, автоматные очереди и громкие крики не смогли заставить их прервать трапезу), в другой один из боевых товарищей рассказал, как ему удалось метко снять бюргера, вышедшего к реке искупаться. Я понимаю, что в борьбе с фашистской агрессией все средства хороши, но как-то не укладывается это в тщательно культивируемый игрой образ американских героев, чуть ли не в одиночку выигравших Вторую мировую. Кроме этого, нам всю игру предстоит наблюдать жуткие сцены вроде трупа фашистской гадины с застрявшей в стуле/стене/сервированном на шесть персон обеденном столе головой, конвульсивно дергающейся от испытываемых при пребывании в такой неестественной позе мук. Ну и поделом гадам, тем более что эта "пропускная способность материалов" работает и на них, позволяя фашистам видеть через бетонную стену, пробивать ее стволом винтовки и расстреливать застрявших в каком-либо предмете интерьера союзников. Есть и другие, не менее веселые моменты. Как гласит поговорка — не существует багов, есть только недокументированные возможности. Только в Brothers in Arms таких гениальных возможностей полно — например, мини-игра лабиринт "Не застрянь в стене", встроенный квест "Угадай, какой скрипт не сработал", "Заблудившиеся в трех соснах товарищи" и многое другое.

Настало время поговорить о главной фишке разработчиков — тактическом режиме. Последний недалеко ушел от Republic Commando. Помимо отдачи простых приказов наш герой может с помощью специального маркера указать однополчанам цель или место укрытия. Еще присутствуют практически бесполезный "тактический вид" и возможность подавить противника огнем. На последней фишке завязано 90 процентов геймплея, хотя действует она очень избирательно. Противник может без всякой причины не заметить бегущих к нему по чистому полю союзников, а может во время перестрелки услышать крадущегося к нему со спины солдата. Имеется и недокументированная возможность покататься на танке. Делается это следующим образом: залезаем на танк и с помощью системы команд приказываем ему ехать в нужную точку. Получается почти стратегия, если не учитывать то, что сам танкист, как и все прочие товарищи, не особо обременен интеллектом, поэтому огонь по противнику открывает в трех случаях из пяти.

Вот такая грустная получается картина. А ведь есть в игре и светлые моменты — неплохие диалоги между персонажами, разнообразные характеры, попытки разработчиков внести в заезженный жанр FPS о Второй мировой что-то новое. Правда, и их портят не обремененные особым смыслом, но претендующие на психологичность монологи главного героя, в которых он рассказывает заинтересованным слушателям про друга, режущего вареные яйца ножом на мелкие кусочки, про друзей, которые всегда ходят вместе, про его погибших друзей, про друзей, оставшихся на родине, и про всех остальных друзей, не вошедших в этот список.

Каюсь — осилить этот шедевр до конца я не смог. Может быть, я не прав, и после десяти уровней этого кошмара начинается та игра, которую мы ждали. А может быть, мы просто ждали не ту игру. По большому счету, играть в Brothers in Arms можно, можно даже получать от игры удовольствие, особенно если вы никогда не видели Medal of Honor и обожаете черно-белую военную хронику или всегда мечтали побыть на месте прапора из "Цельнометаллической оболочки" Кубрика.

5 **6** 7 8 9 10

Как говорится — не судьба. Все попытки получать от игры удовольствие разбиваются о тормоза, глюки и общую однообразность. Если вы прошли все, что есть в продаже, и вам нечем занять вечер, то Brothers in Arms помогут вам убить пару часов, но удовольствие от этих часов будет весьма сомнительным.

Евгений Баканович



МНЕНИЕ

Хочется сказать большое спасибо консолям за сам факт их существования. Если бы не кроссплатформенность, то движок Unreal Warfare потянул бы для нас и текстуры почетче, и модели поупитанней, а не отделался парой красочных эффектов вроде капель дождя на мониторе и симпатичной водичкой в лужах. Технически игра на самом деле вызывает трепет своими микроскопическими, серенькими линейными уровнями (скажем: "Здравствуйте, стенки из воздуха!"), но вот игровой процесс уже вызывает некоторые симпатии.

Сразу хочется отметить, что игры подобного плана не на максимальном уровне сложности подобны избиению младенцев — примитивно, просто и противно. Зато когда показатель реалистичности доходит до установленного максимума, то уже начинают править бал грамотная расстановка сил и четкое планирование атаки. В принципе, неверно сравнивать "Братьев по оружию" с FPS по мотивам Второй мировой войны наподобие Medal of Honor или Call of Duty. Несмотря на кажущееся сходство, это игры совершенно разных жанров, и ближайшим аналогом является, на мой взгляд, тактический экшен Full Spectrum Warrior, который подарил "Братьям" легкость управления подразделениями и собственно механику игрового процесса (отвлечь, обойти, подавить, кинуть гранату). Радикальным отличием является лишь то, что здесь командир взвода (т.е. мы) может самолично любоваться на фрицев сквозь пляшущий прицел винтовки.

В результате стараний разработчиков мы получили очень целостный и жизнеспособный гибрид FSW и CoD без суматошности последнего и странноватых условностей первого. Не хватает масштабности, не хватает динамики, но местами игра здорово заводит и все время заставляет точно рассчитывать каждое следующее действие, поскольку здесь вы не найдете ни аптечек, ни сохранений по собственному желанию. Главное — одолеть первые обучающие уровни, усыпляющие своими нравоучениями и безынициативностью, дождаться, когда под наше начало попадет несколько солдат, и свыкнуться с рядом игровых условностей.

"Братья по оружию" — определенно приятная игра, но из-за необычности жанра (FSW игровая общественность также переваривала с большим трудом) придется по вкусу далеко не каждому.

Моя оценка: 8.

Замечание к обзору:
Моя система, вытянувшая и Doom 3, и Half-Life 2 на максимальных настройках, не подавилась и Brothers in Arms.

Lockust

ОБЗОР

S.C.S. Dangerous Waters

На воде и под водой

Жанр: *симулятор*
Разработчик: *Sonalysts*
Издатель: *Battlefront.com*
Количество CD: *1*
Похожесть: *Fleet Command, Sub Command*
Системные требования: *Pentium III-700 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 850 Mb Hard Disc Space*

Симуляторов, в которых авторы отходят от привычных тем самолетов и автомобилей, не так уж и много, но они существуют. Взять тот же Silent Hunter — серию, давно и упорно разрабатывающую тему подводного флота; есть и другие наработки, не менее, а то и более "продвинутые". Например, игры Fleet Command и Sub Command от Sonalysts. Эта контора славится проработанностью своих игр и великолепной реализацией боевой модели. Sonalysts не остановилась на достигнутом в предыдущих играх и выпустила новый проект — Dangerous Waters.

В основу игры легли предыдущие наработки компании по симуляторам. В итоге мы получили хорошо проработанный проект, за которым не зазорно посидеть пару-тройку десятков часиков даже настоящему командиру боевого корабля. Посидеть — и проверить, насколько удачно все сделано и действительно ли игра заслуживает внимания.

И россияне, и американцы должны быть довольны тем, что "холодная война" завершилась относительно мирно, не закончившись глобальным вооруженным конфликтом. Тем, кто считает, что войну следовало развязать, рекомендую обратиться к таким играм, как Fallout — там коротко и ясно объясняется, что стало бы с миром при таком исходе. Но радость от осознания мирного неба над головой не мешает прорабатывать варианты исторического развития. И на территории бывшего СССР, и в США выходят книги об альтернативной реальности. Реальности, в которой столкновение двух сверхдержав все же произошло.

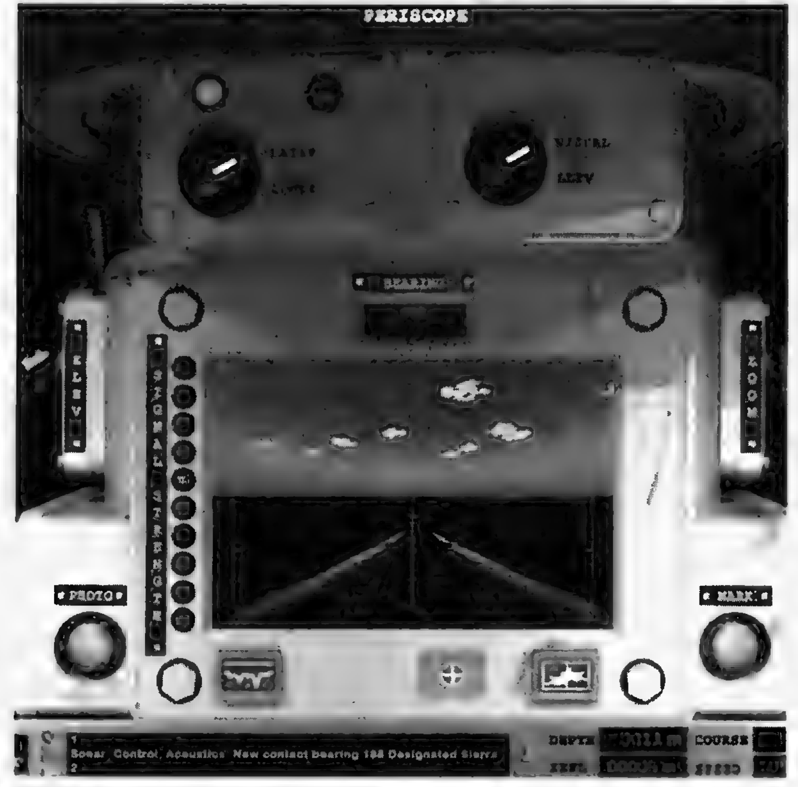
Естественно, что в этом случае каждый кулик свое болото хвалит. Американцы живописуют, как их авианосцы уничтожают флот Советского Союза, а в это время танки с белыми звездами бравым маршем идут по Европе, встречаемые улыбками и цветами жителей стран Организации Варшавского Договора. Наследники Советской империи рассказывают о том же, но с точностью до наоборот. Разница только в том, что у них основную роль на море играют субмарины и тяжелые корабли. Большинство подобных книг недалеко отошли от "чтива на один раз", но есть и более серьезные работы — например, "Красный шторм" Тома Клэнси. И хотя Клэнси и преувеличил достижения американской технической мысли, в его книге встречается масса интересных моментов, ради которых ее действительно стоит прочитать.

Dangerous Waters пошла примерно по тому же пути. По тому, да не очень. На этот раз речь уже не о могучем и грозном Советском Союзе, а лишь о его преемнике России. Причем рассказ начинается с того, что дела в этой самой России альтернативного мира пошли не лучшим образом. Раздосадованные положением дел в стране, упадком экономики и отсутствием свобод офицеры Тихоокеанского флота подняли мятеж против центрального правительства. И теперь они считают себя и своих товарищей представителями независимого государства и готовятся бороться за независимость любыми доступными средствами. А если учитывать, что в их руки попал практически весь Тихоокеанский флот, возвращение Дальнего Востока "в лоно Российской империи" может оказаться весьма сомнительным.

Российское правительство, однако, не останавливается ни перед чем и посылает верные части флота на подавление мятежа. Но и другие страны не дремлют. Америка посылает во враждебные воды Дальнего Востока субмарины и разведывательные самолеты. Китай прощупывает ситуацию и попутно "разбирается" с Тайванем. Действительно, почему бы под шумок не прибрать мятежный остров к рукам?..

Вот вам и все четыре участника конфликта (а также игры). За них вы сможете поиграть, попытаться понять их цели и выполнить боевые задачи. Это присказка, а теперь будет сказка.

Для управления нам будут доступны четыре вида боевых машин. Первый (самый многочисленный) — подводные лодки. Игрокам выдадут американские и советские подлодки, а также китайские модификации советских субмарин. Среди подводных кораблей будут такие знаменитые машины, как "Кило" и "Акула" — в том числе их самые современные варианты (из тех, о которых знали создатели игры). Второй вид — надводные силы. Представлены фрегатом класса "Перри" (американский флот). С него может стартовать третий вид — вертолет MH-60 Seahawk, предназначение которого — бороться с подводными лодками. Наконец, будет еще разведывательный самолет "Орион", также американский, которым нам позволят управлять в ряде миссий.





Вся техника, встречающаяся в игре, состоит на вооружении упомянутых стран. Причем вы легко ее узнаете по внешним данным (если, конечно, занимаетесь военной историей) — модели проработаны отлично. Другие корабли, встречающиеся в море, также соответствуют реальности, из чего можно смело сделать вывод — разработчики трудились над своей игрой по-настоящему. Единственный отрицательный момент — боевые характеристики кораблей иногда подправлены (порой достаточно серьезно), что было сделано для соблюдения баланса. Так, тот же "Перри" в игре обладает большей живучестью, чем в жизни. Но в противном случае играть за него было бы просто неинтересно по причине быстрой гибели "от первого чиха".

Перед выходом на миссию можно не только прочитать брифинги (о них отдельный разговор), но и снарядить свой корабль. Конечно, это вам не "Звездные волки", и все соответствует (более-менее) реальности, так что навешать на корабли неизвестно каких устройств не дадут — наша задача лишь выбрать вооружение (да и то из списка доступного на складе). Вооружение, как и корабли в игре, реально, но его характеристики изменены. Надо сказать, что разработчики отличаются честностью — они приводят не только характеристики игровых торпед или ракет, но и их реальных аналогов. Похвально, что и говорить.

После выбора оружия рекомендую прочитать инструкцию к миссии. Обычно это маленький шедевр от Sonalysts. В первую очередь благодаря тому, что каждая инструкция оформлена в форме приказа. Нам кратко излагают сложившуюся обстановку (в тех рамках, в каких ее дозволено знать командиру корабля), после чего ставят задачи на миссию. Особо оговаривается ваше право на ведение боевых действий. В большинстве случаев разрешается атаковать корабли противника только после их атаки на вас либо откровенно враждебных действий (вроде подготовки атаки). Не рассчитывайте, что игра сведется к уничтожению всех в зоне видимости — за такое по головке не погладят. К тому же боеприпасы ограничены, что также не способствует их разбрасыванию "направо и налево".

Итак, корабль (самолет, вертолет) снаряжен, и мы выходим на задание. Игроку не придется выполнять процедуру взлета или отхода от причала — этим займется сам компьютер. Мы оказываемся на нужном участке морской поверхности, и теперь остается только с честью выполнить задание командования (или с честью погибнуть — но это для поклонников Гастелло).

Первым делом осмотритесь. Нам открывается уйма всяких приспособлений для получения дополнительной информации. Главное из них — карта квадрата, где развернутся боевые действия. Она достаточно схематична и удобна — те, кто хоть раз играл в подобные игры, вряд ли запутаются. Помимо карты есть много других экранов. Один из них — с видом на корабль, с возможностью вращать камеру, осматривая окрестности. Другие отражают различные отсеки боевой машины. Тут вам и перископ (для подлодок), и приборная панель (для самолетов), и палуба (для фрегата). Везде большое количество датчиков, шкал, управляемых приборов. Первое время будет очень трудно разобраться во всем этом, а потому в игре и существует установка уровней сложности. Она поможет вам делегировать часть функций автоматической команде (которая, признаюсь, удивила меня четкой и слаженной работой), а себе оставить самое важное и интересное (те же боевые действия). И только когда вы начнете разбираться во всех аспектах игры, можно будет возложить все управленческие задачи на себя.

Что дальше? А дальше — выполнение поставленной командованием задачи. Таковых в игре предостаточно. Ведь помимо кампании нам предложат еще и дополнительные миссии с самыми разными целями — тут вам и обыкновенное уничтожение противника, и препятствование его проникновению в регион, и высадка десанта, и даже спасение членов правительства одной маленькой африканской страны. При таком разнообразии нетрудно будет каждому найти себе что-нибудь по душе. Кампания, кстати, может проходиться неоднократно благодаря тому, что в каждой миссии есть возможность управлять разными судами/летательными аппаратами. То есть можно будет не только взглянуть на миссию под разными углами, но еще и выполнить ее за противоборствующие стороны.

Обычно для успешного выполнения миссии надо будет обнаружить, а иногда и уничтожить противника (или же избежать уничтожения своей боевой машины). Обнаружение ведется как с помощью технических средств (вроде радаров, сонаров и прочего), так и визуальными методами. В последнем случае для обнаружения тех же надводных кораблей нам очень поможет отличный справочник с их силуэтами. Увидели корабль на горизонте, приблизились (или посмотрели на него в бинокль/перископ), сравнили силуэт со справочником — и сразу понятно, кто и что перед нами.

Потом выясняем, мирный контакт или враждебный. Если мирный — все просто, продолжаем поиски. Враждебный — действуем по ситуации. Иногда приходится убегать от превосходящих сил врага, но чаще — самому начинать охоту. Должен сказать, что не у каждого хватит для нее терпения. AI действует очень грамотно, разрывает контакт, уходит, "путает следы" и т.д. Иногда не меньше получаса пройдет, прежде чем вы выйдете на дистанцию поражения и нанесете удар. Но ведь вы можете еще и промазать... А если вы попадете, то либо миссия закончится победой, либо придется охотиться за следующей целью. В этом и заключается главная проблема игры — рядовому игроку будет слишком скучно раз за разом играть в "кошки-мышки", долго искать и преследовать корабли. Удовольствие испытают лишь те, для кого слово "симулятор" означает серьезный уровень реализации игры, ее приближение к существующей реальности.

Игра оснащена также мануалом, который превосходит по числу страниц все, что я до этого видел. Судите сами — только руководство по игре занимает 562 страницы, а ведь есть еще руководство к редактору... Но мануал здесь действительно нужен — иначе кто вам разъяснит все вопросы и нюансы, связанные с управлением подводными лодками, надводными кораблями и летательными аппаратами? Тем, кто заполучит в свои руки Dangerous Waters, настоятельно рекомендую хотя бы просто просмотреть мануал. Поверьте, лишним это не будет. Что касается вышеупомянутого редактора, то он позволит вам создать такую миссию, какую пожелаете. В итоге, если в списке не нашли ничего по вкусу, — засучиваем рукава и начинаем работу, сверяясь с руководством к редактору.

В игре есть и дополнительные возможности. К примеру, использование микрофона для отдачи голосовых команд. Представляете, как это здорово! Вам кричат: "Контакт там-то и там-то", а вы отдаете приказы в микрофон. И корабль послушно разворачивается и начинает преследование. Правда, команды придется отдавать на английском, так что учите "матчасть", господа.

Графика в игре находится где-то на среднем уровне. Модели кораблей, самолетов и вертолетов выполнены отлично, хорошо выглядит и морская гладь. А вот спецэффекты от взрывов и прочего подкачали — в нашем XXI веке можно было бы сделать и получше. Впрочем, что-то мне подсказывает, что в эту игру будут играть не ради графики или музыки (которая великолепно подходит к игровым ситуациям).

5 6 7 **8** 9 10

"Опасные воды" — великолепный симулятор современной войны на море, игра в альтернативную реальность, где в океанах планеты все-таки развернулись боевые действия, пусть и ограниченного масштаба. К сожалению, не все смогут освоить прелести этой игры — она слишком сложна и по праву может носить звание "хардкорной". Но те, кто испытывает удовольствие от охоты за подлодками или надводными кораблями, кому интересно полноценное воплощение боевых действий на море, кого не пугает перспектива провести время за по-настоящему сложной игрой, вряд ли будут разочарованы.

Morgul Angmarsky

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Massive Assault. Расцвет Лиги

Полное название игры в оригинале: *Massive Assault: Phantom Renaissance*
Жанр: *wargame*
Разработчик: *Wargaming.net*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *Massive Assault, Battle Isle*
Системные требования: *Pentium III-500 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1,5 Gb Hard Disc Space*



Некогда популярный жанр воргеймов ныне практически вымер. А ведь были времена, когда такие игры, как Panzer General или Battle Isle, захватывали в свои сети десятки тысяч игроков. Когда никто не боялся потратить час времени, раздумывая над одним-единственным ходом. Когда хвастались своими достижениями в особо сложных кампаниях или сценариях, а друзья завистливо вздыхали и бежали домой, чтобы тоже запустить любимую игру и попытаться повторить твои успехи. А все, наверное, потому, что графика тогда была далека от нынешних стандартов, а пользователи предпочитали смотреть на внутреннюю суть игры, а не на ее внешнюю оболочку. Теперь же игр с привлекательной внешностью и пустой начинкой пруд пруди, а толковых среди них — с гулькин нос. И идут на форумах глубокомысленные размышления о шейдерах, спецэффектах и прочих красотах, за которыми очень редко угадывается геймплей.

А ведь те люди, которым было интересно подолгу думать над ходами, передвигать фигурки юнитов и побеждать искусственный интеллект силой мысли, а не скоростью реакции, никуда не делись. Оглянитесь — возможно, вы их и знаете. Возможно, вы сами принадлежите к таким. В таком случае дополнение к пошаговой стратегии-воргейму Massive Assault, носящее у нас название "Расцвет Лиги", как раз для вас.

Когда эта игра впервые появилась года полтора назад, она казалась еще одной поделкой-середнячком. Но так было только первые пару дней для тех, кто установил себе игру на машины. Ибо вначале все видели только обыкновенный воргейм с хорошей графикой. Однако чем глубже люди исследовали проект, тем больше начинали понимать — все не так просто. Большинство миссий было выполнено отнюдь не для людей со слабым интеллектом. Многие игроки просто не смогли их пройти и со злостью забросили игру на полку. Другие же, стиснув зубы, днями и ночами передвигали юниты, раз за разом переигрывая, и все же добивались успеха. А потом садились за следующую миссию — и так день за днем. И вот, через недельку-другую после появления игры, гора хвалебных отзывов обрушилась на разработчиков. Massive Assault, в полном соответствии с первым словом в названии, собрал массу наград и удостоился заслуженных почестей и славы.

Основы сюжета игры практически не изменились. Все те же две стороны — Союз и Лига — воюют за господство на многочисленных планетах. Правда, к началу дополнения Союз добился значительного преимущества, взяв даже столицу Лиги — Нобл Раст, но Лига еще сильна и успешно отбивается. Власть в ней взяли в руки военные, а ученые разработали новые образцы вооружения — не только обыкновенные боевые юниты, но и оружие массового поражения, и генераторы, заставляющие людей лезть под огонь противника, не страшась смерти. Лига наносит контрудар, и Союзу, уже поверившему в победу, снова приходится обороняться. Вот такая завязка.

В игре присутствуют кампании за обе стороны. Хочу отметить, что они очень хороши: там не только встречаются задания различной сложности, но еще и великолепные сюжеты. Вы не просто будете завоевывать континенты и планеты для каких-то там правителей, вы сможете увидеть этих товарищей вживую, а также прочувствовать атмосферу, царящую в кругах низшего и среднего командного звена (благодаря тому, что этими командирами нам придется управлять лично). Все персонажи проработаны и удались на славу. Вам еще не раз будет вспоминаться бунтарь Томас Маннергейм, подлый трусишка Жан Лерой, опытный и уверенный в себе вояка Джон Рейнольдс, великолепная Сара Хантер, молодой и задорный Джим Олдридж. Каждый из них живет так, как мог бы это делать его реальный аналог, и ведет себя в соответствии со своими понятиями о человеческих ценностях.

Перед каждой миссией проводится брифинг-совещание, где кратко обрисовывается боевая задача. Наше же дело — эту задачу выполнять. В кампании знаменитая концепция "секретных союзников" не столь важна, как в других режимах игры, — чаще всего таковых просто не будет или же их раскроют по сюжету. И мы будем просто выполнять задания, которые чаще всего достаточно сложны (а иногда требуют и нетривиальных решений). Но и награда соответствующая — прохождение дальше по сюжету и чувство осознания мощи собственного интеллекта.

Задания весьма разнообразны. Порой нам приходится просто удерживать позиции некоторое время (у Лиги таких миссий в начале хватает). Иногда — бесшабашно атаковать, не считаясь с потерями. А то и обходить противника с флангов, залетать в тыл и т.д. и т.п. Разнообразие не даст заскучать самому привередливому геймеру.

Конечно же, не обошлось и без новых юнитов. Одним из недостатков оригинальной игры была излишняя похожесть сторон — практически одно и то же, только под разными именами, встречалось и у Лиги, и у Союза. Теперь же оба они могут похвастаться чем-нибудь новеньким и оригинальным. Например, те же "Буллфроги" у Лиги — очень мощные юниты, способные в одиночку расправиться с маленькой армией, или подводные лодки Союза, меняющие ход войны на море (даже при наличии "Левиафанов" у противника) в пользу Свободных Наций. Многие из юнитов стоит научиться правильно применять; или те же боевые платформы, способные транспортировать отряды или боевые вертолеты — иначе вы просто бездарно их потеряете. Мне показалось, что новые юниты Лиги гораздо сильнее, чем у Союза. Впрочем, с точки зрения сюжета это понятно — Лига проигрывает войну, и ей срочно надо найти супер-оружие. А Союз и так переживет (и ведь пережливает — практика доказала).

К сожалению, не все так идеально, как хотелось бы. Скажем, те же вертолеты вполне могли бы оставаться в воздухе на протяжении всей игры. Но разработчики пошли по другому пути, заставив их садиться каждый ход. Да, для реализации подобного предложения пришлось бы создать отдельную плоскость, где сражались бы воздушные юниты, но не думаю, что это настолько сложно. А то как-то несолидно получается, когда ударившие по противнику вертолеты разносятся подъехавшими танками в клочья.

Но вот кампания закончена, а большинству игроков хотелось бы чего-то большего. Не волнуйтесь, разработчики подумали обо всех. Помимо кампании, есть огромное количество других режимов игры. Самые простые — одиночные сценарии или миссии на двоих игроков. Тут все понятно: игра друг против друга либо против искусственного интеллекта. Гораздо более интересна так называемая "Мировая война", в которой нам придется воевать за целую планету с противником. Каждый ход игрок сможет раскрывать своих секретных союзников, передвигать юниты, захватывать нейтральные страны и государства-противники. Вот она, истинная квинтэссенция Massive Assault — то, из-за чего геймеры теряют покой и сон, перестают думать о работе и учебе. Благо планеты новые, и расположение ваших секретных союзников и союзников врага каждый раз меняется, что и обеспечивает реиграбельность.

Большое значение приобретает захват секретных союзников врага — с них вы сможете получать не только доход, но и контрибуцию (а нечего было не на ту сторону становиться:). Если же вы нападете на нейтральную страну — ждите выставления на поле так называемых "партизанских сил": войск, которые выступят против вас, присоединившись тем самым к врагу. Силы эти обычно не очень большие, но вполне достаточные, чтобы парутройку ходов потрепать нервы агрессору. А ведь доход со страны не поступает до тех пор, пока на ее территории есть хотя бы один (пусть и полумертвый) юнит противника. На потраченные же деньги можно покупать юниты — вот и думайте, когда, как и какими силами вторгаться в нейтралов, чтобы долго не затягивать бои и быстро получить подкрепление.

Как и ранее, умелое применение концепции секретных союзников способно принести вам победу. К примеру, ваш секретный союзник оказался в тылу вражеских войск. Подождите, пока враг разовьет наступление и бросит против вас все свои силы (или даже сами заманите его в ловушку), а потом раскрывайте союзника и атакуйте. Подобных тактических решений вы и сами найдете немало, если потратите на игру достаточное количество времени, — было бы желание.

Очень интересный режим — Штурм. Игроку показывают точки высадки на карте и отправляют атаковать хорошо укрепленные базы противника. Естественно, что противник силен и будет сопротивляться, а ваши отряды сразу же окажутся под огнем. На мой взгляд, чем-то напоминает экшены, настолько быстро и динамично тут развивается действие. Плюс к тому число ходов на выполнение задания ограничено.

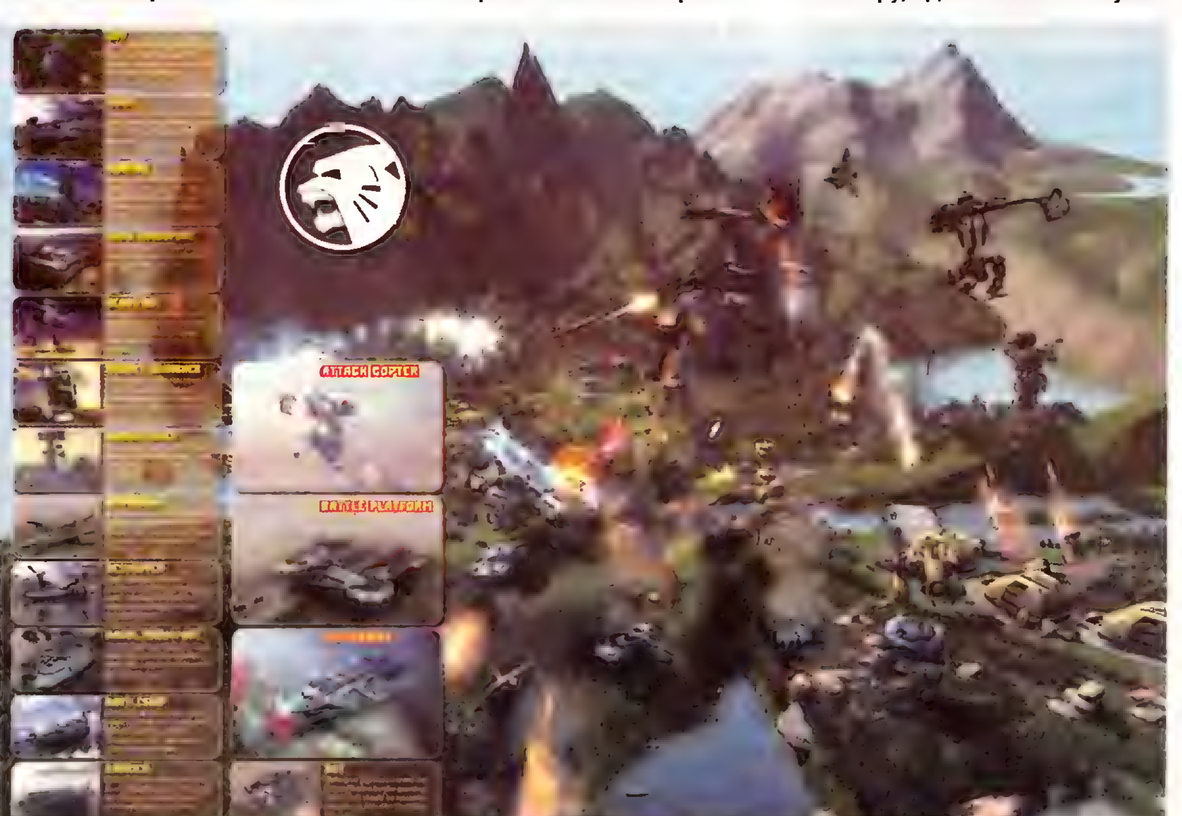
Наконец, я не упомянул еще об одном виде игры. Называется он "Карьера" и заставляет вспомнить последнюю игру, где в названии звучало C&C. Мы становимся солдатом одной из армий и должны пройти путь до самых высших командных постов. Чтобы сделать это, придется повоевать на большом количестве карт. Но все тут не просто так — нам не только выдают звания, но и награждают ценными перками, точнее, мы их сами приобретаем. Одни способности позволяют приобретать юниты тех или иных типов, другие улучшают броню, третьи (вроде дипломатии) увеличивают число секретных союзников на картах. В итоге игрок сам строит свою судьбу и развивает героя в том направлении, которое считает наиболее перспективным. Рекомендую всем попробовать — очень интересная находка.

Есть в игре и другие "вкусности". Тут вам и мультиплеер (с возможностью игры как по сети, так и через Интернет), и возможность записывать/просматривать проведенные бои (кстати, изначально в папке с записанными сражениями лежит паратройка боев великих полководцев, с которыми не мешало бы ознакомиться каждому). Но все перечислять — замаешься, а кто заинтересовался, тот посмотрит сам.

Искусственный интеллект также улучшился. Он действует более грамотно, научился использовать возможности транспорта, морских и воздушных отрядов. А это, в свою очередь, обещает нам еще больше времени за великолепной игрой. Тем же, кто не сумеет ее осилить, всегда предоставляется возможность сменить уровень сложности и облегчить себе задачу.

Графика явно выросла за прошедшие полтора года и теперь может дать фору любому аналогичному проекту. Чего только стоит вода, или великолепное небо (от созерцания которого порой трудно оторваться), или вспышки взрывов. К тому же камера частенько фокусируется на убиваемом юните, показывая его смерть в мельчайших деталях. Толково, очень даже толково.

Музыка, звучащая в "Расцвете Лиги", просто толкает нас в бой — настолько она хороша. Но если говорить о звуковом сопровождении, не стоит забывать и диалоги, равных которым в недавних играх не могу припомнить. Персонажи общаются между собой, переругиваются, выслушивают приказы, угрожают. Каждый из них говорит своим, только ему присущим голосом, и вы никогда не спутаете Маннергейма с Лероем, а Хатлера (нового руководителя Лиги) — с Рейнольдсом. Сценаристы, работавшие над диалогами, заслужили только похвалы. Действительно, не часто встретишь воргейм, где столь большое внимание уделяется сюжетным диалогам и их звуковому сопровождению.



5 6 7 **8** 9 10

Великолепная кампания, новые юниты и новые режимы игры, обновленная графика, масса прочих возможностей. Если базовый Massive Assault был хорошей игрой и снова вернул нас во времена серьезных воргеймов, то "Расцвет Лиги" можно смело назвать его преемником и продолжателем. Все компоненты геймплея просто вылизаны, и игра явно найдет своих поклонников во всех уголках земного шара. Не была бы игра дополнением, получила бы свои полноправные девять баллов. Потому как столь великолепные проекты в жанре появляются слишком редко. А так ставим "восьмерку" и садимся ждать Massive Assault 2.

Morgul Angmarsky

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

ОБЗОР

Star Wars: Republic Commando

Разработчик и издатель: *LucasArts Entertainment*
Жанр: *FPS*
Похожие игры: *Halo, Brothers in Arms: Road to Hill 30*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Минимальные требования: *1 GHz, 256 RAM, 64 Mb VRAM, 2,2 Gb free drive space*
Рекомендуемые требования: *2 GHz, 512 RAM, 128 Mb VRAM, 2,2 Gb free drive space*



Вслед за многопользовательским SW: Battlefront состоялся выпуск еще одной игры про знаменитую джедайскую Вселенную, но уже без непосредственного присутствия в ней джедаев. Собственно, кроме голограммы мастера Йоды да трофейной лазерной швайки, в SW: Republic Commando вы больше не увидите и намека на присутствие всемогущих силовиков-затейников. Их там просто нет. Они, видите ли, делами вселенского масштаба заняты, в то время как бедная армия клонов должна за них разгребать весь тот мусор, который накопился в галактике за время их недальновидного правления. Впрочем, по мере прохождения игры становится вообще непонятно, зачем нужны эти неугомонные джедаи. Ведь отважная четверка спецподразделения "Дельта" и без их помощи может опрокинуть армию-другую дроидов и, не запыхавшись, захватить полторы планеты.

У меня нет ни мамы, ни папы-ы-ы

Наш храбрый солдат, наше всемогущее alter ego, наша непробиваемая вторая кожа в мире SW является клоном — существом из пробирки, одним из тысяч таких же братцев-близняшек, взращенных на далекой планете-океане. Изумленно хлопая глазками, мы быстро пробежимся по основным этапам его становления (нам даже позволят помахать маленькими ручками в колбе) и, проникшись умело нагнетаемой помпезной атмосферой, ринемся в бой, чтобы получить бразды правления над еще тремя такими одинаковыми и в то же время такими разными братьями.

Итак, знакомьтесь с нашими героями, которые проведут с вами три кампании этого восьмичасового забега. Имена их до безобразия лаконичны, зато легко запоминаются: 07, 40 и 62. Вот такая она, тяжелая клоновская доля, — ни родителей, ни даже имени человеческого. Кстати, не спешите хихикать над своими приближенными. Вас здесь зовут 38.

Бытует мнение, что все клоны обязательно должны быть на одно лицо вплоть до морщинки, а также обладать схожими голосами и характерами, хотя еще в школе приводится классический пример морфологического отличия двух близнецов-одуванчиков, один из которых посажен у подножия горы, а второй — на вершине. Наши братцы как раз и напоминают этих самых одуванчиков (к счастью, не божьих), отличаясь от друга не только интонациями, цветом брони, но и поведением. Самое забавное, что всю братию озвучивал один и тот же актер, сыгравший "папу" клонов во втором Эпизоде, однако я не думаю, что вы на слух сможете перепутать 07 от 40. То ли благодаря работе звукорежиссера, то ли из-за актерского таланта, но каждый член нашей бригады вышел абсолютно индивидуальной личностью, рассыпая характерные лишь для него циничные шутки-прибаутки по поводу живых товарищей, умирающих пришельцев и отбросивших болты дроидов.

Жуй плазму, тупой дроид! © 62

Все в этой игре сделано для того, чтобы вы ежесекундно чувствовали себя частью целостного сообщества. Разработчикам удалось даже больше: следуя примеру товарищей из Valve, они всеми силами попытались воссоздать эффект присутствия личности игрока в новорожденном мире. И если раньше считалось, что главный герой для достижения подобного эффекта должен держать рот на замке, то здесь контролируемая болтливость навязанного нам 38 не вызывает отторжения, а, напротив, заставляет поверить, что это именно мы управляем ходом событий в шкуре прославленного командира взвода.

Немаловажной деталью погружения стал широко разрекламированный шлем, на прозрачное забрало которого падают капли дождя и сгустки дроидовского мазута, а умница-компьютер фиксирует на нем текущее состояние здоровья и выводит самые выгодные позиции для наших товарищей. Ну а дополнительный эффект присутствия обеспечивается шикарными эффектами ослепления и умирания, а также толковой реакцией подчиненных на все ваши приказы. Одно то, как отряд "Дельта" грамотно группируется перед входом в очередное помещение, показывает, что не зря разработчики столько времени консультировались с военным инструктором.

А вот происходящее вокруг уже напоминает балаган. Яркое, красочное, без претензии на гениальность шоу, которое местами смешит, местами пугает, иногда заставляет пошевелить извилинами и умело создает интригу, навязывая зрителю ощущение чего-то большого и значимого в следующей части программы. Однако зритель всегда остается в дураках, и когда представление заканчивается, начинает возмущенно шлепать губами: "А что это было?!" и "Я требую продолжения банкета!"

SW: Republic Commando создан для того, чтобы развлекать, и старается делать это всеми силами, пренебрегая так называемым реализмом и отбрыкиваясь от законов логики, подбрасывая на каждом углу коробки с патронами, как можно чаще расставляя по комнатам медицинские станции и почти поставив крест на возможности умереть. Стоит только упасть на колени и начать смотреть на мир сквозь стильный шейдерный эффект, как тут же найдется добрая душа среди членов отряда, которая кинется вас реанимировать с помощью громадного утюга-разрядника. Смерть с лазерной косой придет только в том случае, если все четыре компаньона свалятся ловить глюки. Но ситуаций, которые могут привести к этому страшному результату, совсем немного. Даже на максимальном уровне сложности.

Натяни плотнее шлем и вперед! © 38

Скрипты. Скрипты. Скрипты. Вся игра состоит из нагромождения скриптовых сценок и событий, которые начинают бодро проигрываться при вашем появлении и которые умело маскируют фактическое однообразие игрового процесса. Несмотря на то, что все действо творится в коридорах и только в них, нас постоянно прессует чувство глобальности происходящего из-за связи с командованием, взрывов за кадром, частых встреч с отрядом союзников и безостановочно прущих легионов наших недругов.

Только подходит к концу выполнение одного задания, как голограмма начальства начинает причитать о необходимости снова ринуться в бой. И мы идем, отмечая мимоходом, как насекомообразные пришельцы разрывают на части клонов, как зеленокожие работорговцы пытают попавшего в плен 07, как освободившийся из клетки вуки голыми руками делает отбивную из своих бывших тюремщиков. SW: Republic Commando очень кинематографичен, хоть и не блещет сюжетными изысками. Он постоянно приковывает наше внимание к местечковым перестрелкам и не балует откровениями вселенского масштаба. Да и о каких перипетиях может идти речь, если задача клонов сводится лишь к подавлению сил противника? Вот нам и дали прочувствовать на себе, каково быть простым командиром простого взвода, прямо исполняющего переданные команды.

Вначале разработчики хотели остановиться лишь на событиях второго Эпизода, но потом все-таки решили включить и частичку третьего, позволив нам побегать по охваченному пламенем войны Кашиике и преподнеся такую безрадостную концовку, что у поклонника Вселенной уже не остается никаких сомнений в мрачности долгожданного продолжения киноэпопеи. Так, полутона и полунамеки, но вместе с тем мы получаем полное представление, что не все так гладко в остальной части галактики, где в это время бушуют тысячи подобных противостояний и плетутся сотни братоубийственных интриг. Мало того, некоторые игроки после прохождения заявили, что они теперь просто ненавидят мастера Йоду. Как изменится ваше отношение к этому карликовому джедаю, даже боюсь предсказать.

О! Эти парни еще и летают? © 07

Изначально нам грозили, что Republic Commando будет тактическим шутером наподобие Raven Shield... Ага, разбежались. То, что под нашим командованием есть три веселых парня и мы можем отдавать им какие-то приказания, вовсе не означает, что игра вдруг станет интеллектуальным экшеном. Скажем даже жестче: тактики здесь не больше, чем в аркадной Sonic Heroes. Все позиции, которые можно занять, подсвечиваются на прозрачном забрале шлема. Причем слово "можно" в обязательном порядке означает и "нужно", так как две открывшиеся превосходные снайперские нычки прозрачно так намекают о скором нападении именно с противоположной стороны. Управление максимально упрощено, и все тактические указания отдаются с помощью одной кнопки, хотя и есть несколько возможностей влиять на группу целиком вроде "собраться" и "разбежаться". Не скажу, что это минус. Тому же Raven Shield хронически не хватало интуитивно понятного и открытого интерфейса. Но местами становится даже неприятно от того, что нам не дают никакого выбора. Есть место для снайпера? Занять! Подсветилась точка для взрывчатки? Заминировать! Появилась позиция для закидывания гранатами? Бросить! Не то что третьего, даже второго не дано! Зачастую даже становится непонятна необходимость вашего присутствия, так как клоны и сами превосходно разбираются с тупоголовыми дроидами и их создателями.

Именно тупоголовыми, так как проработанным ИИ здесь и не пахнет. Поведение врагов ограничивается маршрутами, предварительно проложенными разработчиками, и часто возникают забавные ситуации, когда враги "боятся" выйти за пределы комнаты, так как "бензин кончился", т.е. дальнейшие алгоритмы поведения просто не прописаны. Пока остаешься в рамках навязанного сценария — все отлично, но стоит отклониться, позволить изменить команду (все равно потом реанимируемся) и отступить, как битвы с местными боссами превращаются в банальный расстрел выпирающей из-за угла ноги из штатного плазменного пистолетика. Да и с нашими подчиненными все не так гладко, как хотелось бы. Несколько раз они не могли найти путь к указанной позиции, а однажды пришлось добираться до конца уровня без 40-го, так как этот товарищ просто застрял на голом месте, в прострации перебирая ногами.

Все это было бы печально, если бы не тонны сыплющегося мяса и железа, которые не дают сконцентрироваться на этих недостатках, да одно немаловажное нововведение, превратившее большинство схваток в напряженную свистопляску. "Пять минут, пять минут — это много или мало?" Поиграв в Republic Commando, вы поймете, что и 10 секунд — это очень, очень много.

Красный-красный-зеленый или зеленый-зеленый-красный? © 40

Каждое значимое действие здесь требует определенного времени. Взлом консоли, минирование двери — на все требуется потратить определенное количество секунд, в течение которых вас, как правило, прессуют бесконечные потоки противников. Самым часто встречающимся действием является уничтожение диспенсера дроидов — этакого маленького заводика, постоянно штампующего стальную братию. Хорошо, если это просто классические здохлики, которых джедаи укладывали пачками в первых Эпизодах. Плохо, если приходится уничтожать три рядом стоящих диспенсера по производству супердроидов или дройдек, один из которых сам по себе уже является головной болью, но когда их несколько, остается только молиться и, утирая пот со лба, наблюдать за ме-е-едленно тикающим таймером. Самая запомнившаяся ситуация — необходимость полутораминутного взлома консоли, в процессе чего мы ручкой колдуем над терминалом без возможности оглянуться вокруг, слыша крики и видя взрывы и сползающие к нулю показатели здоровья наших отстреливающихся подчиненных.

См. страницу 16



ОБЗОР

Act of War — Direct Action

EA обскакали...

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Eugen Systems*
Издатель: *Atari*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *линейка Command&Conquer*
Минимальные системные требования: *1,5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 6 Gb free drive space*
Рекомендуемые системные требования: *2,5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 6 Gb free drive space*



Уже сколько раз речь заходила про возможную монополию в области игроиздания и игростроительства, но проблема от этого менее актуальной не стала. На моей памяти не один факт закрытия или самороспуска компаний, занимающихся производством или изданием игр, и что самое худшее — компаний далеко не самых плохих. Да, в большинстве случаев конторы прекращают свое существование по причине провала своего проекта и, как следствие, прекращения финансирования уже существующих и отсутствия заказов на разработку новых. И оттого вдвойне обидно бывает за тех ребят, которые создали для нас реально замечательные вещицы, память о которых жива и по сей день. Бывает, ждешь сиквела, а вместо него получаешь сухую заметку о закрытии конторы, благодаря которой появился на свет оригинал, а мы провели несколько замечательных часов у экрана монитора. Из-за чего распадаются такие, казалось бы, успешные конторы — кто его знает.... Разумеется, причина одна — отсутствие денег на счету, а вот почему они пропали/не появились после выхода в свет достойной и успешной игры — вот это уже вопрос. Многих душат известные всем монструозные мега-корпорации вроде Electronic Arts, и хорошо еще, когда небольшие, но успешные конторы оказываются попросту купленными с потрохами именно такими монстрами — тогда хотя бы часть персонала станет трудиться на нового хозяина. А когда компанию просто вынуждают распустить весь штат и освободить помещение — что ж, люди все равно устроятся где-нибудь еще, и их талант не пропадет, но та успешная команда, которая создала нечто выдающееся, навсегда прекращает свое существование.

Помню свое первое огорчение, когда узнал, что прекратила существование контора под названием Cavedog — автор незабвенной Total Annihilation. Выход достойного сиквела доставил бы массу удовольствия фанатам, я уверен. А дальше... С тех пор многие покинули нестройные ряды игродевелоперов. Вспомнить хотя бы Looking Glass Studios — ребят, ответственных за такие шедевры, как Thief и Thief 2: The Metal Age. Но, как говорил один камрад, "в каждой смерти есть новая жизнь". Одни конторы закрываются, но на их место приходят новые — не менее перспективные, готовые подарить миру свои творения, пробивающиеся к успеху сквозь паутину преград и трудностей, сплетенную пауками-мегакорпорациями. Одной из таких контор и стала Eugen Systems, бросившая вызов самой Electronic Arts и одной из самых успешных ее серий — линейке Command&Conquer.

Правда, кое-какая помощь у Eugen Systems все же была — за ее спиной стоит такой известный издатель, как Atari, иначе, боюсь, мы могли бы и не увидеть ее творения — реал-тайм стратегии Act of War — Direct Action. И по реализации, и по задумке, и по духу Act of War вплотную стоит возле последнего продолжателя рода C&C — Generals. Говоря проще, суть практически не изменилась — Мировая Справедливость и Правосудие в одном лице противостоят не менее Мировому Терроризму, только на этот раз оплотом этого самого Терроризма стал не арабский мир, а давний-предавний противник Соединенных Штатов, а до какого-то времени и всего капиталистического мира — страна, на территории которой появилась "чума для всех свободомыслящих граждан этого мира", то бишь коммунизм. Не СССР, так как игра все-таки новая, а Россия. Точнее, не сама Россия, а один русский террорист, за плечами которого, похоже, стоит немалая сила. Ее-то он и использует для того, чтобы навести в мире новый порядок, и действия координирует именно из России. Под конец для политкорректности Российское правительство таки объявит его предателем и изменником и присоединится к искоренению мирового зла в его лице. Но речь не о том — подобные песни мы уже не раз слышали, притом лучшие синглы были в исполнении Electronic Arts. Важен сам подход к обоснованию угрозы терроризма для всего мира. Если в "Генералах" нас пугали биологическим и ядерным оружием, до которого вот-вот должны были дотянуться руки террористов, после чего обратить это оружие против всех людей доброй воли, то сейчас взгляды террористов на тактику изменились. В Act of War русский негодяй пытается поставить мир на колени путем подрыва мировой экономики, в частности — нанося удар по корпорациям, занимающимся добычей и переработкой нефти. Топливный кризис и так уже на носу, а он, подлец, старается еще и усугубить ситуацию. Правда, совсем без ОМП (Оружия Массового Поражения) не обошлось, да и политические интриги плюс халатность в самых верхах Министерства Обороны США сыграли ему на руку — ну да об этом вы узнаете сами. Кто же противостоит Мировому Злу? Разумеется, доблестная армия США, готовая обрушить весь свой арсенал вооружения и электронных технологий на голову тому, кто посмеет нарушить мировой баланс и стабильность. Отдельно от регулярных воинских частей выступает спецподразделение Talon Task Force, в активе которого находятся новейшие технологические разработки в области вооружений.

Итого мы имеем три воюющие стороны — американская регулярная армия и Talon Task Force с одной стороны, и силы террористов, именуемые Consortium, с другой. И если с арсеналом регулярной армии все ясно — знакомые нам Humvee, M2A3 Bradley, M1A2 Abrams, M109 Paladin, F15 и A-10, UH-60 Blackhawk, AH-64 Apache и т.п., то вот армия террористов, "Консорциум", в основном представлена российскими разработками, среди которых заметны БТР-80, зенитный комплекс "Тунгуска", Т-80, вертолеты Ми-17 и Ми-35, камрады с АК-74, РПГ-7, СА-7 и кое-что рожденное непосредственно фантазией разработчиков. С войсками Talon Task Force уже сложнее — все, чем они богаты, по идее, должно являться суперсекретными разработками американских военных инженеров, которых мир еще не видывал. Нанотехнологии, робототехника, дроиды, танки с возможностью замены орудия — в общем, настоящий футуристический зоопарк, из людей в котором — лишь коммандос да снайперы. Согласитесь, такого необычного расклада в подобных стратегиях еще не было. "Генералы" нервно курят в тамбуре: со своими огнеметными танками и двуствольными крепостями на гусеницах они уже никого не удивят. Так что тут Act of War далеко впереди.

Но мало одной только идеи, в стратегиях куда более важна реализация — не столько графическая, сколько в плане боевой концепции и баланса. Что ж, тут Act of War шагнул вперед и по реалистичности происходящего стоит уже почти на уровне специализированных тактических стратегий. Разработчики старались как можно ближе подобраться к тотальному реализму, пытались реализовать боевые действия такими, какими их видят настоящие солдаты. Учесть все аспекты реальной войны — дело практически безнадежное, уж слишком много факторов пришлось бы принимать в расчет. Однако они попробовали. И вот что у них получилось.

В принципе, суть основной концепции любой реал-тайм стратегии — проработка собственной системы взаимодействия видов оружия и защиты, говоря проще — установка закономерностей. То бишь какое оружие против кого или чего более эффективно, а какое — менее. Какой вид войск имеет приоритет при столкновении с другим видом, какие у кого сильные стороны, а какие — слабые. В некоторых стратегиях, вроде той же Armies of Exigo, эти закономерности были реализованы простым численным выражением наносимого повреждения тем или иным видом оружия против той или иной брони. Устанавливались бонусы/пенальти воздействия тем или иным путем на определенный вид защиты, из этого и вытекала вся тактическая составляющая игры. В Act of War все немного сложнее — отчасти оттого, что более приближено к реальности. Если рассмотреть пример тех же "Генералов" (а ведь именно на их трон покушаются Eugen Systems), то там все было относительно просто. Живая сила, то бишь солдаты, были уязвимы для огня, токсинов и пуль — снаряды же, пусть и крупнокалиберные, их не брали, равно как и ракеты. Танки наоборот — поддавались лишь снарядам и ракетному вооружению, коим в игре была снабжена чуть ли не добрая половина юнитов. Нехитрый ма-

Star Wars: Republic

Начало на стр. 15

За такие моменты этой игре можно простить все. Даже украденную у героя Halo самовосстанавливающуюся энергетическую броню, ограничение на количество носимого оружия и точно такое же управление (добивание прикладом и бросок гранаты по клику правой кнопки мыши прилагаются). Кстати, с оружием в Republic Commando получилась очень интересная ситуация. Хотя у нас есть одна штурмовая винтовка, но она с легкостью может трансформироваться в снайперку и даже в бомбомет. Таким образом, вместо двух стволов, выдаваемых перед началом операции, мы имеем все четыре плюс можем подбирать и экзотическое трофейное оружие.

Бесконечные коридоры далеких планет

А вот графика SW: Republic Commando могла бы быть отличной, если бы не досадная кроссплатформенность, наградившая нас мутными текстурами, низкополигональными моделями и пригоршней кривоватых шейдерных эффектов (чего стоят только местные "взрывы"), которые смотрятся назойливой стайкой белых ворон на фоне общего великолепия, усиленного атмосферным музыкальным сопровождением, неплохой анимацией и профессиональной озвучкой. Впрочем, при прохождении игры в разделе Extras открываются занимательные ролики, демонстрирующие основные этапы создания игры, так что у вас появится замечательная возможность убедиться в качестве и масштабе проделанной работы.

Осталось лишь отметить, что "республиканские коммандос" предназначены для того, чтобы приносить радость лишь одиночным режимом. Мультиплеер же, увы, вряд ли порадует игроков, закаленных в огне UT2004. Несмотря на присутствие таких заманчивых режимов, как Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и Assault, все удовольствие портят убогая архитектура предложенных уровней и несбалансированность вооружения, которая к тому же сопровождается невозможностью брать в руки больше одного ствола (бесполезный пистолетик не в счет).

5 6 7 **8** 9 10

Яркий, динамичный, отменно срежиссированный SW: Republic Commando можно пожурить лишь за однообразие игрового процесса, умело скрывающееся за сотнями скриптовых сценок, ИИ, который портит настроение при мало-мальском отступлении от проложенного сценария, и безвариантную аркадную "тактику". Идея со шлемом, вопреки скептическим прогнозам, оказалась весьма удачной и является дополнительным фактором, обеспечивающим отождествление игрока с мистером 38. Ну а веселая болтовня братцев-клонов отменно вписывается в общую трагикомичную атмосферу этого непродолжительного забега, застрявшего на рубеже между вторым и третьим Эпизодом "Звездных Войн".

Lockust
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"





невр, призванный внести хотя бы небольшой баланс в игру, тем не менее, оказался действенным — против любой тактики противника можно было поставить что-то свое. Но так как возможности любого вида оружия были лимитированы (ну не успеют два ракетчика расстрелять огнеметный танк!), то исход любой стычки был довольно предсказуем. Теперь же посмотрим на Act of War.

Для начала — закономерности и приоритеты. На первый взгляд, все как и раньше — автоматы слабо помогают против танков, крупнокалиберные снаряды вскрывают любую броню, самолеты и вертолеты как чумы боятся ракет, а людей за милую душу косят пулеметные очереди. Теперь о доработках: стычка багги и трех спецназовцев на открытом поле закончится очень быстро, причем без особого ущерба для багги: три меткиx очереди — и противники на земле. В принципе, так оно и есть — от крупнокалиберного пулемета никакой бронежилет не спасет. Столкновение же двух пеших отрядов закончится победой того, который был в более выгодной позиции — спрятался за кустами, засел в доме или же просто залег на земле. Опять-таки оно будет очень скоротечным. Если же один отряд был в меньшинстве, но в его рядах находилось два бойца с гранатометами, победа наверняка будет за ним. Эффект внезапности тоже имеет значение: если вы обнаружили врага раньше, чем он вас, и раньше отдали приказ об атаке — преимущество у вас (особенно касается танков).

Но это все известные вещи — куда более интересно противостояние живой силы и бронетехники. Главными преимуществами танков в этой игре, впрочем, как и в жизни, являются низкая уязвимость против стрелковых видов оружия и некоторых других, некоторая степень защиты от ракетного и крупнокалиберного оружия, а также разрушительная мощь главного калибра. Из всего этого отнюдь не следует, что танк — универсальное средство от всех напастей, как было раньше. Средние танки легко покидают этот мир от попадания крупнокалиберного снаряда (причем одного!). Тяжелые — выдержат два. И неважно, кто его выпустил — другой танк или артиллерийское орудие. Танки крайне уязвимы и против ракетного оружия — два расчета с управляемыми ракетами из укрытия способны один за другим уничтожить много танков. С другой стороны, главные калибры стальных монстров легко расправляются со всеми движущимися и стационарными целями. Пехота также с легкостью гибнет от огня артиллерии, хотя и чуть более устойчива против снарядов атакующих танков — но лишь чуть-чуть.

Что мы имеем в итоге? Пехота, как и подобает, уязвима против всех видов оружия — как мелко, так и крупнокалиберных. Ее преимущество — в скорости и количестве. Отряд элитных автоматчиков свободно пройдет сквозь любую живую преграду с ракетными комплексами наперевес, которая запросто бы остановила целый танковый корпус, но без поддержки артиллерии. Также автоматчики преспокойно сбивают вертолеты — а что вы хотели? Три расчета с гранатометами успеют уничтожить даже тяжелый танк до того, как тот повернет башню и наведет орудие. Дальность стрельбы управляемыми ракетами впечатляет — оборонительные способности отдельных отрядов пехоты просто на высоте. Грамотно спланированная мобильная группа может очень долго удерживать занятое здание, пока крупные калибры не превратят его в обломки, под которыми полягут все, кто в этом здании находился. Танки же в кратчайшие сроки способны раздавить любого врага и сровнять с землей хоть всю базу — если им это, конечно, позволят. Три снаряда в лоб не выдерживал пока никто, и об этом нужно постоянно помнить. Равно как и о том, что любому танку требуется время на корректировку прицела и перезарядку. Нет ничего страшнее в Act of War, чем быть застигнутым врасплох внезапной танковой атакой с тыла, даже если атакующих всего три, но они подберутся к вашим укреплениям с незащищенной стороны — ваши потери будут вдвое большими. А если враг бросит на ваши хорошо подготовленные рубежи хоть втрое большую силу — он рискует остаться ни с чем. Точный огонь двух артиллерийских машин, поставленных за передовой, четыре расчета ракетчиков чуть поближе да три средних танка на самой границе — этого хватит, чтобы остановить взвод пехотинцев, от четырех до семи (а то и больше — в зависимости от позиции) тяжелых танков и несколько боевых вертолетов противника. Противник может подготовить вам аналогичный сюрприз, если поменяетесь ролями.

Помимо наземных войск в игре представлена и воздушная составляющая армии. Кроме вертолетов, о преимуществах и недостатках которых уже было сказано ранее, в игре представлены и самолеты. Управление авиацией элементарно — надо просто указать расположение цели на карте, и если у вас есть готовые к вылету самолеты, то они сами найдут подходящую цель в указанном районе. При этом надо учесть, что F15 атакуют лишь воздушные цели, а A-10 выпускает ракеты, эффективные только против бронетехники. Атаке подвергнется та цель, которая будет ближе всего к указанной маркером области. С помощью авиации можно остановить целую танковую дивизию, если правильно указать район атаки, или разнести на куски половину вражеской базы. Но при всей огромной мощи и у нее есть слабые стороны. Во-первых, радар дальнего обнаружения покажет на карте самолеты противника и укажет их предполагаемую цель, чтобы дать время и ориентир для перехватчиков. Во-вторых, ракеты земля-воздух смертельно опасны для всего, что летает. Парочка грамотно поставленных ЗРК или четыре пехотинца с SA-7 в руках — и воздушной угрозы можно не опасаться. Так что всему свое время и место. И, наконец, финальный аккорд — ОМП. Есть у каждой воюющей стороны. Два маркера на базе противника, отсутствие на ней соответствующей защиты — и все, сражение выиграно. Эта штука настолько разрушительна, что после одного попадания выживет, пожалуй, лишь Штаб. Но, как и все в этой игре, оно неидеально и нейтрализуется с еще большей легкостью: одна грамотно размещенная структура, предназначенная для борьбы с тактическим оружием, — и грозного оружия можно больше не опасаться. То есть вообще. Каждый залп тактического оружия обходится его хозяину в $1000, во столько же обходятся и защитные контрмеры для его противника — проигрывает тот, у кого раньше закончатся деньги.

Вот такая тактическая составляющая в Act of War, и мне сдается — она самая совершенная из всех существующих на сегодня в подобных играх. Единственный минус — хаотичность и скоротечность всех стычек, что не дает пространства и времени для маневра. Чуток лажанулись, не рассчитали — будьте добры, потеряйте все танки и пехоту. А один тяжелый танк стоит чуть ли не в полтора раза дороже, чем завод по его производству — в общем, большие потери тут попросту недопустимы. Вот и приходится ограничиваться лишь самой дешевой техникой, которая лишь немного уступает в эффективности самой дорогой. Минусом можно считать и откровенно слабенький pathfinding у всех юнитов, которых хлебом не корми — дай упереться лбом в лоб соседа и простоять так секунд десять. И это при довольно неплохом AI!

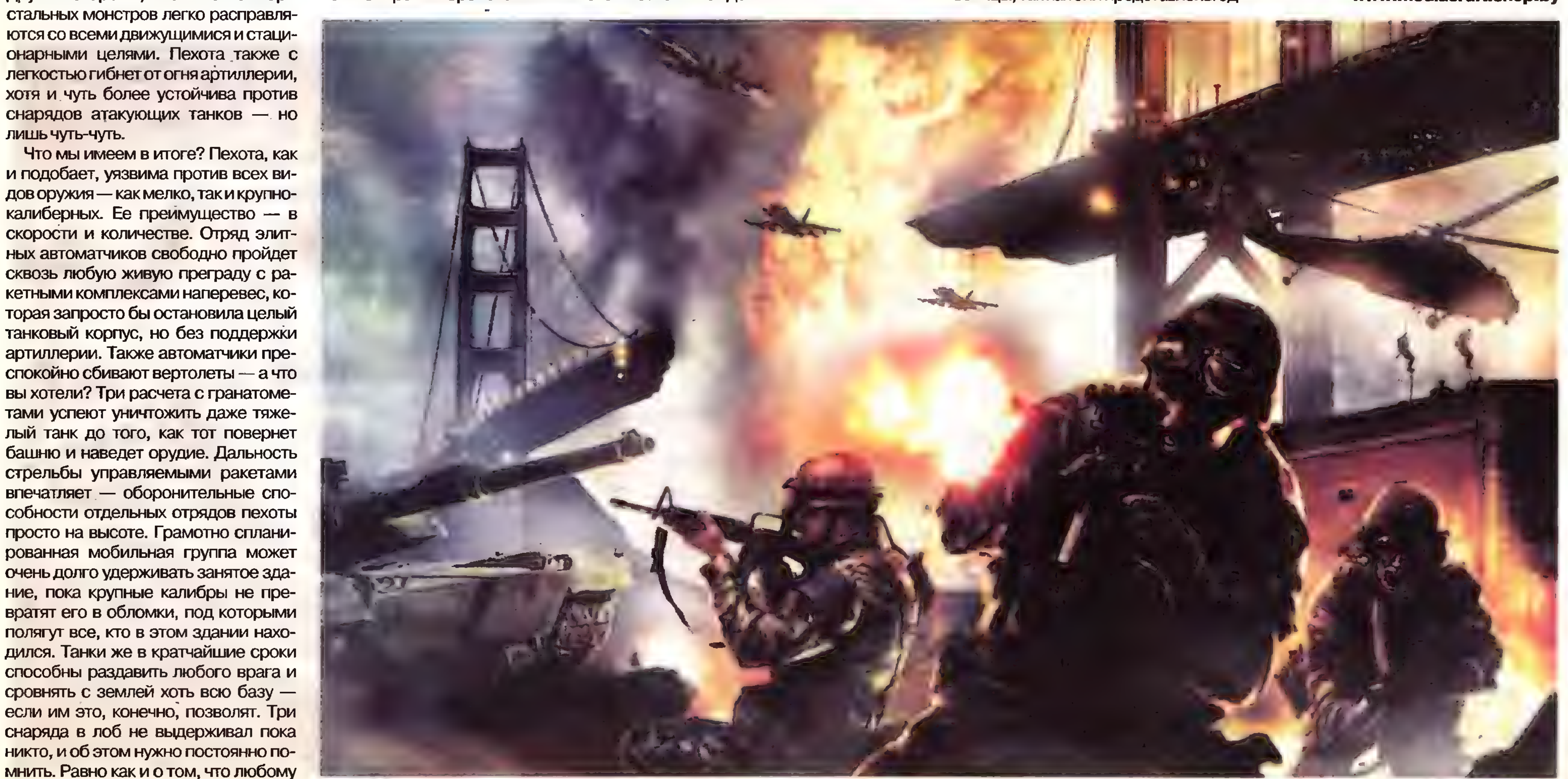
Пару слов о графической реализации. Не думаю, что я видел игру с лучшей детализацией и более тщательной проработкой каждой модели. Представьте себе резню, по динамике и масштабам ничуть не уступающую "Генералам", а по детальности и реалистичности обходящую даже Codename: Panzers. Модели оружия в руках у пехоты вполне узнаваемы на максимальном зуме, рассмотреть можно чуть ли не выражение лица у каждого подопечного — если бы у них тут вообще были лица. Немного хуже сделаны танки — у них не крутятся гусеницы, так как они представлены одним полигоном. Цветовая гамма американских танков подобрана очень неудачно — лишь при максимальном увеличении становится понятно, что этот комок полигонов, выехавший с завода, есть не что иное, как наш старый друг "Брэдли". Эффекты от взрывов и пожаров смотрятся отлично, падения самолетов и вертолетов весьма живописны, да и в целом эта игра находится на совершенно новом уровне в плане графики для стратегий. При всем великолепии игра не очень нагружает машину, что говорит о неплохой отлаженности движка. Да, многие не смогут оценить всю графическую прелесть Act of War, которую по праву можно назвать третьим Думом среди стратегий: оптимизация — это хорошо, но для таких красот нужна сильная машинка.

5 6 7 **8** 9 10

Act of War — несомненно, весьма достойная игра, соединившая в себе динамику "Генералов", тактический элемент реалистичных стратегий, массу нововведений и поднявшая планку в графике на новый уровень. Правда, при данном раскладе практически невозможно говорить о балансе — это уже не тот уровень. Чувствуется серьезный подход к ее созданию, четкая проработанность мелочей, о чем свидетельствует отсутствие типичных для жанра недостатков. Однако при всех достоинствах игра невольно наталкивает на мысль, что стратегии все-таки не должны быть именно такими. С подобными тактическими решениями этой игре стоило бы стать чем-то похожим на Ground Control, но никак не на "Генералов" — с ограниченными ресурсами, лимитированной армией, аккуратным планированием каждого шага. Поэтому тут основной интерес представляет кампания, а skirmish... Skirmish — это мясо. А когда мясо, то уже не думаешь ни о тактических ходах, ни об артподготовке — остаются лишь раши и глубокая оборона. Так и теряется вся суть, все задумки, все идеи.

Leviafan

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by



ОБЗОР

Darwinia

Жанр: *аркадная стратегия*
Разработчик и издатель: *Introversion Software*
Похожие игры: *Cannon Fodder 1-2, Populous, Lemmings*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Минимальные требования: *750 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb VRAM, 40 Mb free drive space*
Рекомендуемые требования: *1.5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 40 Mb free drive space*
Компания-локализатор: *«Новый Диск» (полный перевод на русский язык)*
Дата выхода локализованной версии: *апрель 2005 года.*

Перед тем, как приступить к ознакомлению с Darwinia, настоятельно рекомендую освежить в памяти роман "Город" одного из лучших фантастов прошлого столетия Клиффорда Саймака. В частности, еще раз перечитать отрывок, в котором мутант Джо дал первый толчок становлению муравьиной цивилизации, поместив простой лесной муравейник в тепличные условия и подбросив в него несколько миниатюрных простеньких механизмов. Пару лет насекомые озадаченно шевелили усиками, но потом из кучи колючек и веточек показались коптящие трубы, а по дорожкам начали носиться рабочие с тележками...

Признаюсь, меня очень захватила эта идея, когда я прочел роман в далеком детстве. Все мои эксперименты с местным муравейником оказались тщетными (само собой), но первое знакомство с компьютером заставило меня вспомнить этот роман, и, путаясь в дебрях школьного программирования, я придумал концепцию создания виртуального мира, населенного разумными саморазвивающимися программами. Несомненно, идея была бредовая и дальше теории не пошла, но... было неожиданно приятно столкнуться с игрой, создатели которой, как оказалось, "болеют" тем же.



"Всякая жизнь представляет собой результат случайных совпадений. В результате любопытных взаимодействий между неорганическими химическими веществами в правильных пропорциях и при правильных температурах появляется органика, служащая основой создания живой материи. Дарвиния немногим от этого отличается — просто все события происходят в цифровом мире, а не в биологическом". © д-р Сепульведа

Darwinia — это маленькая страна, притаившаяся на жестком диске доктора Сепульведы, который посвятил свою жизнь созданию сообщества разумных компьютерных программ, которых он ласково окрестил дарвинианами. Среди неоновых "деревьев" на полигональной "земле" под прямоугольными "облаками" жили эти странные плоские зеленые человечки, понемногу развиваясь и совершенствуясь, рождаясь и умирая, разбираясь с подброшенными "механизмами" и создавая собственные религии. Кусочки программного кода, оставшиеся после их смерти (Сепульведа настаивает на определении "душа"), служили для конструирования других членов сообщества, которое понемногу начало добывать и обрабатывать "руду", производя при этом различные "механизмы". В результате получился комплексный и проработанный мир, и он, без всякого сомнения, стал бы отправной точкой рождения цифровой жизни, если бы не нашлись злоумышленники, принявшие в штыки теорию Сепульведы, взломавшие защиту и заразившие уютный мирок вредоносными программами.

Что такое Darwinia как игра? Концепция проста, но придется свыкнуться с несколькими условностями. Дистрибутив с игрой является воображаемым клиентом, при активации которого компьютер пользователя как бы подсоединяется к миру Darwinia. Причем разработчики очень хотели создать у игрока эффект подключения к стороннему серверу, отказавшись от таких пунктов, как "save" и "pause", отсутствующих в онлайновых проектах. Мы можем выйти из локации в любой момент и по возвращении найдем мир в неизменном состоянии с сохранившимися результатами нашего воздействия. А из-за того, что в этой игре невозможно проиграть, отпадает необходимость и в кнопках save/load/pause. Однако это не означает, что выиграть будет просто.

Графика и звуковое сопровождения Darwinia удивительно концептуальны и уместны. Этакая ретрокиберпанковская абстрактная эстетика а-ля Tron 2.0, сопровождающаяся чудным пипиканием в стиле PC-Speaker и соответствующей мелодией, которая изливается густым бальзамом на души "стариков", помнящих волшебные времена всяких Spectrum'ов, ES'ок и 386'ых, когда графика была самым последним, на что обращалось внимание.

Дарвиниане — плоские человечкоподобные схематичные фигурки — весело танцуют по полям, разбегаясь в разные стороны при появлении змейки-вируса, при этом что-то испуганно и мило вереща. Как оказалось, в Introversion Software сидят очень изобретательные люди, додумавшиеся обработать в звуковом редакторе писк котенка Мэдди, который отмечен в качестве одного из "сотрудников" компании, ответственного за озвучку наших подопечных.

Как уже упоминалось, мы попадаем в мир Darwinia в самый разгар эпидемии, когда все области уже заражены, популяция дарвиниан почти уничтожена, а доктор Сепульведа обращается к нам за помощью, упирая на двустороннее сотрудничество. Нам перепадает роль парня, таскающего из огня каштаны, а Сепульведа в это время, следуя вашим указаниям, работает над совершенствованием программ разной степени полезности, с помощью которых нам придется производить очистку территории.

Самым, пожалуй, неожиданным нововведением в игровой процесс оказалось полное отсутствие интерфейса. Его нет. Вообще. Программы-юниты вызываются кнопкой alt с последующим рисованием какой-нибудь фигуры (на манер Black and White или колдовства в Arx Fatalis), уничтожаются комбинацией ctrl+C, а переключение между ними производится с помощью alt+tab. У людей, привыкших пользоваться горячими клавишами в Windows, такой интересный подход затруднений не вызовет. В то же время даже художники от слова "худо" без всяких проблем смогут изобразить треугольник или начертать букву "П", чтобы построить необходимое подразделение. Таким образом, управление, несмотря на всю нестандартность, очень простое — следует лишь слегка потренироваться.

А вот сам игровой процесс уже является диковинной и задорной комбинаций таких классических развлечений, как Cannon Fodder, Lemmings и Populous. Весело расстреливая и забрасывая бомбами вирусы, военный отряд (под нашим непосредственным управлением) производит зачистку местности, высвобождая "души" из ползающих червяков, змей, пауков и прочих вредоносных программ. За ними ползают трудяги-инженеры, собирающие эти "души" и волокущие их к ближайшему инкубатору, который трансформирует попавшее к нему безобразие в дарвиниан. Со временем доктор Сепульведа производит усовершенствования, плюс мы сами натыкаемся на всевозможные позабытые им куски программного кода, из-за чего отряды пополняются и приобретают новое оружие, а дарвиниане учатся пулять из лазеров по врагам и закидывать их гранатами. Таким образом, изначально беспомощная братия со временем становится основной ударной силой, проявляя себя во всей красе в битве за Биосферу, когда сотни маленьких человечков под управлением своего офицера-командующего лавиной несутся на зараженные территории.

Тот десяток миссий, которые придется пройти, можно смело ставить в пример не только начинающим, но и профессиональным компаниям, занимающимся разработкой стратегий. Такое концептуальное разнообразие и органичное слияние их в единую, логически обоснованную сеть не часто встречается. Причем миссии не линейны и не принуждают к единственно правильному решению. Можете начинать с любой стороны и выбирать любой маневр для атаки. Главное — результат. Но самым интересным, конечно, является прорыв вирусной обороны, зачистка территории, уничтожение "десанта" и его труднодостижимой отправной точки. Каждая локация (кроме первых) обладает и своей собственной изюминкой. К примеру, на уровне Yard можно увидеть, как тысячи маленьких муравьев бегут на укрепленную турелями территорию, выдирают из них дарвиниан и тут эти истошно пипикающие фигурки обратно к муравейнику. Душераздирающее зрелище...

Для выхода на следующую локацию необходимо активировать портал и часто не один, что позволяет выбирать, какая из миссий будет следующей. Если показалась сложной первая, то никто не мешает перейти ко второй. Кроме того, на каждую из открытых локаций вы можете в любой момент вернуться, чтобы посмотреть на плоды своих мучений, побродить камерой над головами избавленных от ига дарвиниан — в общем, просто отдохнуть.

Все наши перемещения по карте Darwinia логически обосновываются доктором Сепульведа, который за ручку ведет пользователя по фабрикам-заводам, заставляет налаживать производство энергии и переработку руды, принуждает отбить местное чистилище и даже позволяет взглянуть на дарвинианский рай в самом конце этого увлекательного приключения по маленькой, чудесной и милой стране.

5 6 7 8 **9** 10

"Карасо, но мало", как говорится. Darwinia — это привет из далекого прошлого, ностальгия по минувшим дням, волшебная сказка про виртуальный мирок, в который вторглись злобные вирусы. Управление подразделением в стиле легендарного Cannon Fodder, раздача приказов дарвинианам в стиле незабвенных Lemmings и просто занимательное времяпрепровождение с нашими подопечными, как это было во времена Populous. Огромное количество инноваций, зажигательный игровой процесс и четкая, оригинальная концепция — что еще надо? Не помешало бы добавить еще десяток миссий, но будем надеяться на фантазию и желание разработчиков — грешно оставить такую игру без дополнения. Пожалуй, единственной претензией является стилистика, но это уже дело вкуса.

Lockust
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by



"Судя по тем определениям, с которыми мне довелось ознакомиться, дарвиниане определенно живы. Более того, я верю, что они так же живы, как вы или я, или кто-либо еще на этой планете. Они рождаются, они общаются, они размножаются, они умирают. А еще они учатся". © д-р Сепульведа.

ПРИСТАВКИ

Mercenaries

Платформа: *PS2, Xbox*
Жанр: *Action*
Разработчик: *Pandemic Studios*
Издатель: *Activision*

Темное, дождливое корейское небо бесстрастно наблюдало за наемником, бегущим по изуродованной бомбардировками земле. Крис поднялся на холм, достал военный бинокль и начал осматривать расположенную внизу базу. Убедившись, что его цель находится именно там, он вынул купленный на черном рынке лазерный целеуказатель и навел луч на примостившийся у самого края базы ангар. Как только голос из передатчика подтвердил наводку, Крис заскользил вниз по пологому склону, отсчитывая про себя секунды, оставшиеся до авиаудара. Едва его ноги коснулись земли, прозвучал взрыв. Скосив очередью из автомата патрульных солдат, наемник рванул за фигуркой, бегущей от развалин ангара к вертолету. Беглец практически добежал, но Крис нажал на спусковой крючок, превратив вертолет в горящую груду металла. Затем, выкинув из подкатившей машины солдата, наемник сел за руль. Подъехав к человеку, он быстро оглушил его и, связав руки, зажег сигнальную шашку. Теперь оставалось лишь дождаться своего вертолета — и можно считать, что тридцать тысяч портретов американского президента у него в кармане. Через полсекунды сзади раздался звук разрывающих воздух лопастей, но чуткое ухо наемника сразу уловило разницу. И правда: над базой неторопливо кружили два "Каманча"...

Похоже на пересказ сцены из дорогого американского блокбастера, не так ли? А на самом деле это лишь рядовое задание из обозреваемого сегодня произведения.



Жил да был в Корее злой генерал Сонг, не человек, а, судя по имени и поступкам, просто песня. Хотелось ему только одного — объединить под своим светлым именем Северную и Южную Корею. Сказано — сделано. Организовал он свою банду, названную Deck of 52, поднял вооруженный мятеж, сместил своего отца с президентского кресла и установил в стране военную диктатуру. А от скуки стал с террористами оружием приторговывать. Но не долго такая малина длилась: поняли американцы, кто врагам мира во всем мире пушки продает, и направили свои вооруженные силы в Корею. Но и Сонг не дурак — к войне он основательно подготовился: и армию нанял, и туннелей нарыл, и баз понастроил, и даже коды к корейскому атомному оружию раздобыл. Так как дело происходит недалеко от китайских границ, добрые китайцы не могли не почтить Сонга своим присутствием, затем южные корейцы за оружие взялись, а под шумок и русская мафия в страну пробралась. В общем, начался в стране тотальный хаос и полнейшая анархия с феодальной раздробленностью впридачу. Тут бы и сбросить на них Солида Снейка или, на худой конец, Джеймса Бонда, но не судьба. Один еще из джунглей не вернулся, а второй с Доктором Ноу разбирается. Нашли тогда американцы трех отважных наемников, любезно предоставленных специализирующейся на найме организацией: один силен как Т-34 и черен как ночь в Южном Централе, вторая быстра как тигр и узкоглаза как истинный самурай, а третий в оружии массового поражения искушен. С нелегкого выбора между ними и начинается игра.

Выбрав понравившегося героя и просмотрев заставку-брифинг, мы попадаем в небольшую тренировку, обучающую использовать объекты, брать оружие и прочее. Кроме пушек, мы получаем переносной компьютер, с помощью которого можем сверяться с картой, получать различные письма и торговать. Здесь же знакомимся с нашей радио-советчицей — Фионой Тейлор. Кстати, этот и все последующие диалоги различаются для каждого из героев. Далее следует еще один красивый мультик — и вот мы в игре, стоим на негостеприимной для нас корейской земле.

Графика первой бросается в глаза: сочные, хорошо анимированные модельки, погода, эффекты огня и дыма, дома, машины и все остальное превосходит даже GTA: San Andreas. И заметьте, это при практически полной разрушаемости зданий и огромной, не разделенной загрузками карте, почти не уступающей пространствам все того же San Andreas.

Столь частые сравнения с детищем Rockstar не случайны. Как и в "автоугонной" саге, мы вольны свободно перемещаться по всему театру боевых действий, лишь при желании выполняя многочисленные задания. Чтобы нам не приходилось рисковать своей жизнью, топая от одного работодателя к другому, разработчики разрешили нам экспроприировать и просто угонять военный и гражданский транспорт. Причем если, скажем, при угоне вражеского танка герой лихо запрыгивает на дуло и, пробежав по башне, угощает водителей сброшенной в люк гранатой, то при захвате аналогичной боевой единицы дружеской "организации" протагонист просто аккуратно влезает внутрь и просит водителя уступить место за рычагами. А если вам удалось незаметно пробраться в машину негативно настроенной к вам "организации", то, пока вы не покинете водительское сиденье, вас будут считать за своего, и лишь генералы смогут вас "раскусить". Правда, эта фишка работает и против вас, так что не стоит лететь к американцам на северокорейском вертолете — вместо хлеба с солью вас могут встретить салютом из "стингеров". Практически в каждой машине присутствует место для стрелка, которое может занять как сам наемник, так и подозванный с помощью гудка союзник. Позже по ходу игры в ваше распоряжение поступят не только машины, танки и БТРы, но и упомянутые выше вертолеты. В общей сложности автопарк включает более тридцати средств передвижения, так что с "колесами" проблем не возникает.

Как и с прочими припасами. Как самый предприимчивый и расчетливый народ, русские наладили целый сайт, на котором со временем и за разумные деньги можно будет купить практически все, начиная от тактического авиаудара и заканчивая боевым вертолетом с полным боезапасом и командой. Игра становится сущим раем — с деньгами проблем практически не возникает, а возможность полечиться, восполнить боезапас и вызвать нужный транспорт всегда пригодится. Конечно, чтобы жизнь медом не казалась, разработчики расставили кое-где машинки, блокирующие сигнал. При ссоре с русскими приходится платить за доступ к сайту, а вертолет, подвозящий технику и припасы, так же как и самолеты, наносящие авиаудары, иногда взрывают без всякого "money back", но особых неприятностей это не доставляет.

Пришло время поговорить о доверяемых нам миссиях. Наша основная цель — это арестовать или убить как можно больше террористов, попутно собирая информацию о местонахождении генерала Сонга. Террористы разделены на четыре подгруппы (по масти). Задача каждого из четырех эпизодов игры — нейтрализовав три именные "карты" (Король, Дама, Валет), собрать информацию о Тузе и, разобравшись с ним в специальной миссии, отбыть в следующий эпизод. Заканчиваете четыре эпизода и "договариваетесь" с Сонгом, являющимся по совместительству Тузом Пик, — конец игре. Одну из "именных" карт можно заменить "числовыми", информацию о которых вы получите после каждой выполненной миссии. При аресте жертвы можно получить больше денег, чем при убийстве, но и сделать это сложнее. Убитого террориста легко сфотографировать, а для транспортировки заключенного в места не столь отдаленные надо вызвать специальный вертолет, дотащить до него жертву и лишь после этого получить деньги. Если вызвать вертушку не получается, а денег хочется побольше, то придется кинуть заключенного в машину и отвезти его к одной из дружественных "штаб-квартир".

В теории все просто, но на практике гораздо более завернуто. Чтобы получить информацию о каждой "именной" карте, необходимо выполнить весь цикл заданий (как правило, 3-4 миссии) для одной из "организаций": Южной Кореи, русской мафии, Китая или американцев. Миссии в большинстве случаев направлены против других участников конфликта. А если отношения с одной из сторон станут плохими, будьте готовы к вооруженному возмездию с их стороны. С помощью денег отношения можно улучшить, но чтобы сделать это, необходимо добраться до самого вражеского штаба и под ураганным огнем вручить деньги личному охраннику генерала.

Да и сами миссии далеко не так просты. Задания по полному уничтожению базы, защищенной танками, вооруженной до зубов охраной и парочкой вертолетов, встречаются очень часто, но это не вызывает зубовного скрежета и желания выкинуть приставку вместе со злосчастным диском в окно. Частично из-за выдающихся возможностей нашего альтер эго, без проблем принимающего на грудь два танковых залпа, частично из-за практически постоянной возможности получить необходимую поддержку, а частично из-за исключительной кинематографичности происходящего. В игре часто происходят такие ситуации, как в "Бондиане", "Матрице" и сразу всех военных фильмах, сделанных в стране вечнозеленых долларов. Главный герой способен на ходу запрыгнуть на броню падающего в пропасть танка, пробежать по ней несколько метров и, закинув в люк гранату, занять место незадачливого водителя за секунду до приземления. Или, может, вам больше по душе ловля удирающего к вертолету генерала за пару секунд до взрыва ядерного реактора, возле которого вам повезло этого генерала повстречать? В другой раз вы оказываетесь загнанным в сеть узких городских улиц и, уклонившись от очередной ракеты, слышите, как за спиной рушится высотное здание. Хотя — и это самое интересное — из-за общей нелинейности игры вы вполне можете и не увидеть большей части описанных мной событий, написав свою собственную военную хронику. Привносят дополнительную атмосферу и вставки между миссиями, оформленные в виде выпусков новостей и показывающие произошедшее с точки зрения простых обывателей.

Правда, всю эту экшен-красоту очень легко испортить, если вместо задуманной дизайнерами кровавой битвы на подступах к вражеской базе тихонько подлететь к генералу и, оглушив его, с помощью все того же вертолета отвезти к ближайшему пункту сдачи. Кстати говоря, подобных лазеек в прохождении — миллион, но к чему портить удовольствие и лишать себя изрядной доли полезного для здоровья адреналина?

Есть и дополнительные задания, получаемые при посадке в определенный транспорт или от некоторых участников конфликта. Кроме того, по карте в изобилии разбросаны разные секретные ящички, военные планы и прочее. При нахождении каждой такой радости вы получаете или возможность вызова нового вида транспорта, или щедрый денежный приз.

Чтобы вышеописанные подвиги доставили вам еще больше удовольствия, разработчики сумели написать прекрасную звуковую дорожку, состоящую в основном из красивейших симфонических композиций. Когда вы едете по изрытой траками техники земле, подернутой серой дымкой тумана или дождя, а из колонок звучит чуть печальная скрипичная мелодия, хочется на время забыть о полученном задании и, выйдя из видавшего виды пикапа, поразмышлять о вечном. Если вы помните, сходный эффект мы наблюдали во все том же GTA: San Andreas.

Конечно, есть в Mercenaries и недостатки. Несколько сюжетных неточностей, некоторая алогичность в поведении персонажей (например, они признают в вас врага только после того, как вы вычистили пару десятков вражеских солдат и взорвали несколько вражеских же зданий) и... все.

Так что если в эти весенние деньки вы еще не определились с претендентом на ваше время и деньги, то стоит обратить внимание на этот довольно интересный продукт. А мне пора, ведь над миром еще висит ядерная угроза, и без меня — никак.

5 6 7 8 **9** 10

Тот случай, когда в одной игре соединились превосходная по меркам PS2 графика, красивая звуковая дорожка, нелинейность и интересный геймплей. Так что эту игру стоит если уж не пройти, то по крайней мере посмотреть.

Евгений Баканович

ПОДРОБНОСТИ

Особенности игры Ночным эльфом против Орка в Warcraft III

Вот уже почти 3 года я играю в Warcraft 3: сначала играл за орков, потом за нежить, ночных эльфов, последними попробовал альянс, но больше всего мне понравился стиль игры за хрупких ушастых тварей. Сразу хочу сказать, что против орков я сыграл огромное количество матчей, и от них мне часто доставалось, даже если за них играли игроки значительно слабее меня. Поэтому я перепробовал всех героев, практически каждые пару дней испытывал новые придуманные тактики, и вот результаты моих трехлетних изысканий перед вами.

Первое, на что следует обратить внимание — это выбор карты. Я предпочитаю играть эльфами на картах с тавернами, т.к. с нейтральными героями эльфы становятся намного сильнее. Поэтому на чемпах лучше вычеркивать карты без них (с таверной карт на одну больше, и всегда можно разыграть подходящую). Если уж получилось играть на карте без таверны, то против орков первым героем я беру или Хранителя рощи, или Охотника на демонов. От выбора первого героя кардинально зависит весь остальной стиль игры.

Обычно я использую следующий билдодер, если собираюсь использовать героя эльфов:

— 4 виспа на золото, 1 виспом строим алтарь;

— первым построившимся строим Лунный колодец;

— 2 виспа на лес;

— 1 висп на золото;

— далее до 180 леса отправляем на лес;

— строим по порядку: Охотничий зал, Древо войны и Лунный колодец;

— строим виспов до лимита 20;

— как только соберется леса, достаточного для грейда Древа жизни, заказываем.

И вот такой, если собираюсь использовать нейтрального героя:

— 5 виспов на золото;

— первым построившимся строим Лунный колодец;

— 3 виспа на лес;

— тот висп, который построит Лунный колодец, начинает строить алтарь;

— далее до 180 леса отправляем на лес;

— строим по порядку: Охотничий зал, Древо войны и Лунный колодец;

— строим виспов до лимита 20;

— как только соберется леса, достаточного для грейда Древа жизни, заказываем.

Немного объясню, почему я использую именно такой билддоер. 5 виспов, отправленные на золото в начале, решают проблему с золотом даже после грейда Древа жизни. Почему я жду 180 леса? 190 леса стоит заказать одновременно Охотничий зал, Древо войны и Лунный колодец (10 леса соберут виспы, пока я буду заказывать). Я не заказываю здания раньше, чтобы виспы собирали лес, а не реализовались в бессмысленно стоящем здании. Зачем я строю сразу охотниц, а не лучниц? Как ни крути, у лучниц 240 hp против 600 у охотниц, и в начале, когда юнитов мало, орк может просто прийти и задавить всех лучниц своими бугаями. Хотя если у вас средний APM за игру 250-300, я думаю, вам не составит труда проконтролить каждую, одновременно заказывая юнитов, убирая виспов от собак (если они по одной) и пытаясь что-то задеспелить (если собаки по две). Зачем я строю много виспов? Они очень пригодятся для диспела собак, и если орк агрессивен, до конца грейда Древа жизни многие из них не доживут.

Если я выбрал Алхимика, Механика или Хранителя рощи с деревьями, то я креплюсь. Если же я выбрал Охотника на демонов, Хранителя рощи с корнями или Повелителя огня с призванными тварями, то бегаю героем и постоянно мешаю Фарсиру (Говорящий с духами) крепиться. (Предварительно необходимо провести разведку виспами, чтобы знать, где искать супостата.) Почему именно Фарсиру? Да потому что орку сложно брать другого первого героя, и в 90% игр первым будет именно он.

В нескольких местах возле базы орка желательно повесить виспов, которые очень пригодятся, чтобы задеспелить зарвавшихся собак. Если герой — Охотник на демонов, ману Фарсиру я сжигаю, и через минуту Фарсир без маны будет представлять собой жалкое зрелище. Зачем развешивать виспов? Виспы выполняют тут 2 функции: разведка и засада. Дело в том, что задеспелить собак у грамотного орка достаточно сложно, он их постоянно разводит, завидев виспа, а вот если отбежать немного героем, на которого направлены две собаки, задача получения дармового опыта намного упрощается. После того как Фарсир, обиженный, без маны и собак (если нам, конечно, повезло и все прошло по плану), побежал на базу лечиться, отбегаю полечиться и я. В это время на базе должны ждать уже не меньше 2 охотниц. Далее решаю, что делать: идти крепиться или опять бежать к орку и стараться всячески напакостить. Я предпочитаю агрессивно вести себя с орком, потому что когда ты приходишь к нему на базу, хозяин там ты и тебе решать, когда уйти. На этой стадии игры нужно постараться лишить орка 3-4 грунтов, тогда на среднем этапе игры ему придется очень худо в прямой стычке с вами.

После окончания грейда главняка я выбираю одну из трех тактик.

Вариант первый: мишки

Как только грейд Древа жизни прошел, я заказываю Древо Мудрости, сразу же второй грейд Древа жизни и, если достаточно золота, второго героя (если вы потратили много виспов на диспел, то придется задержать грейд главняка на некоторое время для их восстановления). Как только окажется достаточно золота, строим второе Древо Мудрости. Второго героя я предпочитаю брать с дистанционной атакой. Неплохо зарекомендовали себя в этом качестве Темная охотница, Хранитель рощи, Жрица луны. Хотя если брать Охотника на демонов или Алхимика и не допустить серьезных ляпов, а уровень на момент окончания грейда главняка около третьего — можно продолжать играть через одного героя. Если орк пошел в райдеров, то у него есть шанс убить вас именно сейчас, потому что райдеры потом будут сноситься медведями. Некоторые орки против медведей пробуют строить кодоев, тут вам Хранитель рощи в помощь. Отдельные ребята пробуют уйти в виверн. Насчет этого я скажу вот что: лучниц в такой армии, как я описывал, около 3-4, поэтому виверны представляют угрозу, только если они заказываются с двух бистиариев одновременно и их неожиданно появилось уже более 4 штук. Тогда вам придется действительно туго, но ведь мы постоянно производим разведку и знаем, что творится у супостата на базе, верно? Если же мы увидели 2-3 виверны, то орк далее будет строить нам бесполезную экспу, т.к. лучницы клепаются как из пулемета, а если еще добавить 1-2 дриады, чтобы было удобней максить, то для орка это вообще рискованный вариант... К тому же хотелось бы заметить, что, начиная строить воздух и получив по зубам, орк может в принципе писать gg: ресурсы потрачены, юниты потеряны. Единственную угрозу представляют служители предков со своим типом атаки. Радует только, что орки редко их строят...

Вариант второй: масс воздух

Этот вариант я недолюбливаю, т.к. он намного опасней варианта с медведями, однако ознакомлю вас с ним.

После того как прошел первый грейд Древа жизни, нужно заказать Древо ветров и сразу же — второй грейд Древа жизни, чтобы получить быстрых химер. После постройки Древа ветров заказываем 2-3 друида талона. Это необходимо по двум причинам. Во-первых, даже несколько талонов здорово укрепят вашу армию за счет своего заклинания и типа атаки, а во-вторых, увидев талонов, орк немного успокоится и не будет ждать воздух. Далее делаем грейд на езду для гипогрифов и начинаем заказывать их. Построившихся гипогрифов собираем в каком-нибудь углу неподалеку от базы, чтобы орк, не дай бог, их не запеленговал, одновременно формируем свою армию из хантресок и 6-12 арчересок. Если орк засек у вас гипогрифов, когда их еще менее 5-6, вам придется очень плохенько. Варианты с постоянно взрывающимися от самоубийства отнюдь не дешевыми наездницами способны довести до белого каления. С орком лучше не видеться в это время, т.к. он просто-напросто снесет вас и не заметит. Бугаи + волчьи всадники + катапульты сносят любую землю, кроме медведей и гигантов (которые слишком дорогие ребята), так что ныкуемся и ждем, когда у нас вылетят 1-2 химеры.

Если вы каким-то чудом дожили до времени, когда у вас 6 гипогрифов, 2 химеры и остального по мелочи — что ж, позвольте вас поздравить, это почти верная победа: орк разлетится в щепы от такого коктейля. Главное, после первой же стычки не дать ему настроить нетопырей. Заказываем химер с двух зданий одновременно, гипогрифов можно перестать клепать, лучше просто лучниц и талонов, и методично улучшаем планировку базы противника.

Вариант третий: масс земля

Уходим в лучниц, талонов и дриад, но это пройдет, если орк не будет строить катап. В противном случае вам придется туго, потому что придется контролить талонов с дриадами, уводя их от каждого выстрела. Если этого не делать, то ваши братцы без брони разлетятся кровавыми ошметками уже после 4 осадных попаданий. Так что — или на свой страх и риск, или учимся бегать под артобстрелом.

На практике в какую-то одну тактику уйти не получается, поэтому надо объективно оценивать ситуацию и комбинировать юниты. К примеру, хорошо зарекомендовала себя такая тактика: сразу строим охотниц, потом дриад и наездниц на гипогрифе. Получается, и воздуха немного есть, и на земле охотницы с дриадами.

О выборе героев

1. Охотник на демонов

1, 3, 5 — магический огонь; 2, 4 — змеиная ловкость; 6 — перевоплощение.

Очень приятно оставить орка в самом начале без маны, да и в битве герои без маны — просто толстые юниты. Если я выбираю Охотника на демонов, то стараюсь сыграть через одного героя, т.к. буду получать бонусный опыт и иметь шанс быстрее получить 6 уровень. С 6 уровнем Охотника на демонов орку кранты, снести его почти нереально, без маны он оставит всех за 20 секунд, а дамаги — как у катапульты и со скоростью пулемета.

2. Хранитель рощи

1, 3, 5 — гнев деревьев; 2, 4 — сила природы; 6 — покой;

или

1, 3, 5 — сила природы; 2, 4, — гнев деревьев; 6 — покой.

Преимущество в количестве вызванных деревьев и юнитах, стоящих в корнях. Если у орка нет диспела, 12 бегающих деревьев способны сломить дух даже самых воинственных зеленокожих, да и крепиться с деревьями эльфу намного проще. С Хранителем рощи я беру вторым героем Темную охотницу или Жрицу луны.

3. Повелитель огня

1, 3, 5 — тварь из недр; 2, 4 — оживший огонь; 6 — вулкан.

Самый хардкорный вариант для орка, т.к. у него нет начального диспела, и количество вызванных может перевалить за разумные пределы. Если на карте нет лагеря наемников, где он может купить жреца лесных троллей с диспелом, то орку кранты. Идем в обычных хантресок, как только закончился грейд главняка, берем все что есть, желательно предварительно полечиться у Лунных колодцев, по пути покупаем Повелителя зверей, выбираем кабана и сразу же вызываем. Пока доходим до базы врага, у нас 3 вызванных кабана, 1 тварь из недр + хантрески и 2 героя. Орк приходит в шок от такого обилия юнитов, у него только грунты, и ему остается бесславно умереть прямо в этот момент или запереться на базе, обстроившись вышками, и умереть немного позже. Остается только отметить, что если орк начал биться с вами, то далее Повелителю зверей качаем орла, а если заперся на базе, то медведей.

4. Механик

1, 3, 5 — мини-завод; 2, 4 — техника; 6 — перевоплощение.

С мини-заводом у вас не будет проблем с крипингом, а в начале вообще можно прибежать на базу к орку и поставить фабрику прямо там. Если основные войскà далеко, экономику подорвет порядочно. Основным правилом для установки фабрики является ее труднодоступность, чтобы ее не снесли в самом начале битвы. С механиком необходимо брать второго героя. Лучше всего подходит Темная лучница. В середине битвы 4-6 роботов и 1-2 поднятых скелета способны переломить исход битвы. Еще одно замечание: с механиком я строю больше лучниц, чем обычно, т.к. впереди помимо обычных охотниц находятся еще и вызванные роботы.

5. Алхимик

1, 3, 5 — кислотные бомбы; 2, 4 — эликсир ярости; 6 — трансмутация.

Алхимик будет исполнять роль танка, живого щита, за счет огромного количества HP. Кислотные бомбы здорово подпортят броню тем же грунтам в самом начале. Однако отбиться от самой первой атаки с этим героем будет сложно, и я бы рекомендовал при выборе этого героя ставить перед грейдом главняка одно сторожевое дерево. После третьего уровня завалить такого кабана будет уже проблематично. Второго героя обычно не беру, т.к. высокие уровни алхимика будут решать в битве больше, нежели второй герой.

Отдельно несколько слов о Смотрящей в ночь. Я не использую этого героя против орков, т.к. ее заклинания действуют на орков что комариные укусы, а прокачать ее с таким положением дел достаточно сложно. Людям, которые хотят сказать, что я просто не умею играть через варденку, сразу отвечу, что она является моим любимым героем, и со всеми остальными расами у меня проблем не возникает.

Напоследок разберем еще несколько скользких моментов

Орк обязательно будет строить каких-нибудь кастеров. Обычно это шаманы, но бояться их не стоит. В кровожадность орк не пойдет — зачем попусту тратить ману на заклинание, которое тут же снимут ваши дриады? С шаманами орки любят останавливать и максить героев — что ж, перед боем покупаем бутылочку неуязвимости, и эта проблема решается. За те 7 секунд, что он действует, должны случиться почти все основные действия в битве.

Если орк выбрал знахарей, то тут главное микро. Как только он поставит лечилку или ловушку, берем несколько ближайших юнитов и через атаку сносим их; если же до них сложно добраться, выбираем 2-3 лучницы.

Если выбор орка пал на служителей предков, то они могут стать реальной угрозой вашим медведям, в качестве диспела, по-моему, орку грамотней брать шаманов: и маны подешевле стоить будет, и пурдж наложить сможет.

Почему я не беру первым Повелителя зверей? Игра через героев, которые призывают юнитов, это всегда риск, потому что если противник обладает диспелом в нужном количестве, то мы ему будем поставлять бесплатную экспу, а наши герои окажутся практически бесполезны. Практика показывает, что третий уровень Повелителя огня решает больше, чем Повелителя зверей, а при правильной игре на базу к орку мы как раз приходим с третьим уровнем первого героя и первым уровнем второго.

Почему я использую связку Повелитель огня + Повелитель зверей? Представьте, что практически в самом начале игры на базе противника кроме обычного количества юнитов появляются еще 3-4 вызванные твари. А после непродолжительного боя их количество может возрасти до 6-7. Опять же, повторюсь, если на карте нет магазина с нейтралами, противник практически обречен, т.к. кроме эльфов диспел у всех рас появляется позже первого грейда на главняк, а ведь именно в это время подходят наши войска.

Почему я не использую этих героев в связке с другими? Дело в том, что у призванных есть большая проблема: они мгновенно превращаются в экспу от диспела. И если в начале герой с призванными поможет крепиться и поддержать армию в случае атаки, то уже на средних этапах развития его польза сходит практически на нет. Поэтому если вы выбрали героя с призванными, противник должен умереть, не увидев своего диспела.

BrutuS,
brutus@mail.ru

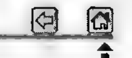
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Сайты о вашем помощнике-КПК

http://hpc.ru/soft/
Версия для КПК: **http://www.hpc.ru/pda/**
Сайт "Карманные компьютеры КПК Pocket PC, Palm, iPAQ, смартфоны" — самый насыщенный информацией о карманных персональных компьютерах в рунете. Тут есть и новости, и ссылки на сайты похожей направленности, и огромный каталог устройств и софта для разных платформ, и статьи, и многое другое. Различные тесты и обзоры можно скачать в версии для iSilo, под Palm OS, причем в разных разрешениях, что является несомненным плюсом. Отличная страничка для начинающих и продвинутых пользователей.

http://www.pdaload.ru
Каталог программ для Palm и Pocket PC на двух языках. Имеется поиск. На сайте вы не найдете ни одного баннера.

http://www.palmq.net/
Версия для КПК: **http://www.palmq.net/modules.php?op=modload&name=AvantGo&file=index**
Интересные и эксклюзивные новости о КПК каждый день. Большое количество полезных статей, в которых все доступно изложено и показано. Отличный информативный ЧаВо (FAQ), разбитый на категории. Рассматриваются самые актуальные вопросы для начинающего Palm-юзера: настройка почты, выход в Интернет, связь мобильного телефона с наладонником и др.

PalmQ Online PC 

PalmQ Online

Дата Статья
[2005-03-09] Свежие программы для Palm OS за неделю (28.02.05 - 08.03.05)
[2005-03-07] Почти Windows на экране вашего КПК Palm
[2005-03-07] У госсекретаря Калифорнии украли КПК
[2005-03-05] Первый SD RFID-считыватель под Palm OS

http://www.mypalm.ru/
Хороший каталог софта — по объему может сравниться с hpc.ru, только данный сайт намного быстрее загружается и работает. Единственный и к тому же большой минус — отсутствие поиска.

http://www.pda.by
"Офис в кармане" — единственный в обзоре белорусский сайт, посвященный КПК. Стандартные новости, стандартные опросы. Главная фишка сайта заключается в том, что на этой странице можно получить информацию о минских пилотовках, т.е. собраниях пользователей мобильных компьютеров.

http://palmz.4to.info/
Версия для КПК: **http://palmz.4to.info/index.php?styleid=2**
Отличный форум для пользователей Palm'ов. Разговоры и обсуждение всех проблем, связанных с устройствами на базе Palm OS. Присутствует несколько разделов о Pocket PC.

http://www.hpc.ru/pda/links/
Каталог сайтов о карманных компьютерах. Можно выбрать адаптацию для AvantGO, WAP, HTML. Пока что в каталоге всего 19 ссылок, но для начала достаточно и этого.

http://www.ladoshki.com/
Сайт с веселым называнием "Ладошки к солнцу" и нешуточным набором контента. Тут есть хороший каталог софта для Palm OS и для Pocket PC, библиотека с книгами, разделенными на более чем 40 категорий, форумы и оптимизированные AvantGO-каналы.

http://www.mconline.ru/
Страничка известного Московского журнала "МС-Мобильные Компьютеры". Всегда свежие новости и качественные статьи, небольшой каталог программ и ссылки на сайты, где можно дешево купить карманный персональный компьютер (в Москве).

http://www.ihand.ru/
"Мир мобильных людей". Прежде всего хорош своими форумами — тут вы всегда получите квалифицированный совет по выбору устройства. Также есть приличный архив каналов AvantGO.

http://www.palmclub.ru/
Сайт Московского Палм-клуба. В наличии большое количество ссылок на очень интересные узкоспециализированные странички, посвященные Палмам, и информация о проходящих московских пилотовках.

http://palm.km.ru/
"Palm для студента". Если вы уже не начинающий пользователь, то вряд ли найдете для себя что-то новое. Тут можно почитать о создании шпаргалок, приручении почты, обзоры программ для чтения и др.

http://www.pdanews.ru/
Редкие, но подробные новости и менее качественные, но полезные статьи.

http://www.palmpc.ru/
"Клуб хранителей полок PalmPC" — сайт с книгами (боле 1000) всех жанров на русском языке.

http://www.handy.ru/
В "Зоопарке ручных компьютеров" вы найдете множество статей на различные темы. В разделах "Чтиво" — статьи-обзоры новых моделей КПК, игр, софта и т.п. "Последние новости" не порадуют частым обновлением, однако тут находятся подробные отчеты по различным выставкам и презентациям. Сайт на любителя.

http://www.palmgear.com/
Самый большой зарубежный каталог софта. Кроме скачивания, тут можно купить почти любое ПО для Palm, есть список бестселлеров среди программ.

http://www.fictionbook.ru
Версия для КПК: **http://www.fictionbook.ru/pda/**
Одна из самых лучших библиотек для КПК. На момент написания статьи на сайте находилось 4955 книг от 1348 авторов. Новинки, бестселлеры и просто отличные книги можно скачать в восьми форматах: HTML, сжатым ZIP'ом HTML, сжатом FB2 (об этом расширении можно почитать прямо в библиотеке), сжатом RTF, iSilo 3, сжатом TXT, RB и PRC, сжатым все тем же ZIP'ом.

http://palm.x-a-o-c.ru
Небольшая библиотека с книгами, документацией, рассказами и др. в *.pdb. Девять разделов, новости, ссылки, FAQ и программы для чтения для Palm и мобильных телефонов.

http://palm.subscribe.ru/
По этому адресу доступен архив всех (!) рассылок сайта Subscribe.ru для Palm OS. Имеется несколько кодировок и в виде текста/HTML-страницы. Необходимо выбрать количество номеров, которые должен включать в себя файл.

http://www.5i.ru
Самый большой архив новостных каналов в рунете (около 200 штук) в форматах AvantGO, iSilo.

http://palmlib.palmclub.ru/
Интернет-библиотека Ассоциации пользователей КПК и Мобильных устройств "Московский Палм-Клуб" предоставляет для свободного скачивания, по словам создателей, более 2000 книг в iSilo-формате. Давно не обновлялся, но кое-что полезное найти все-таки можно.

http://www.pocketgames.ru/
Версия для КПК: **http://www.pocketgames.ru/avantgo.php**
Сайт, посвященный играм для мобильных устройств. Каждый день обзоры свежих "виртуальных радостей", читы для них, интервью и др. В разделе "Турнир", бесплатно зарегистрировавшись, можно принять участие в чемпионате по игре "Тривалон" на нешуточные призы — КПК Palm, Flash SD, чехол для наладонника. Так что спешите поучаствовать!

http://lib.coolparty.ru/
Электронная библиотека для PC и PDA (и для Palm, и для Pocket PC). Более 3000 книг от более 700 авторов. Много редкого, но в то же время и платного.

http://www.pocket-x.ru/
Редкое обновление, обзоры железа Pocket PC, статьи об играх на этой платформе, различные интервью, форум и много ссылок, часть из которых, однако, не работает.

http://s-k.al.ru/wincefaq.html
Хороший FAQ по софту для Windows CE и Pocket PC. Перед тем как на форуме создавать тему "какой программой пользоваться для того-то", загляните сюда.

http://www.pocketpcrussia.com
Версия для КПК: **http://www.pocketpcrussia.com/pda/**
Отличный ресурс для покетводов. Новости софта, обзоры железа, оптимизированная версия сайта.

http://www.deeptec.com/palmevolution/palmtree.html
На этой странице представлено забавно сделанное "генеалогическое" дерево, рассказывающее об эволюции устройств под управлением Palm OS.

Сайты, адаптированные для КПК

http://handy.ixbt.com/
Новости hard- и software'а, IT-рынка от одного из самых авторитетных изданий — iXBT.com.



Новости Hardware >>
Новости Software >>
Новости IT Рынка >>
Новости DVD >>
Последние Статьи >>
Карта основного сайта >>

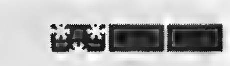
http://www.look.ru/pda/
Не большой, но удобный каталог сайтов, посвященный высокотехнологичным разработкам, в том числе КПК.

http://www.rbc.ru/pilot/news/
Самые свежие экономические, политические и финансовые новости от RBC NewsLine.

http://pda.lenta.ru/
Отличный информационный портал. Вся информация, поступающая в течение дня, распределяется по нестандартным разделам, к примеру, "Прогресс", "О высоком", "Масс-медиа" и т.п. Отдельно вынесены главные и самые актуальные на момент посещения страницы новости.

http://pda.gismeteo.ru/
GisMeteo — это трехдневный обзор погоды по городам России и СНГ. В списке имеется и Минск. Очень удобно для использования в роли канала AvantGO.

Погода в г. Минск
По данным 8/3/2005 18:00 GMT

Gismeteo.Ru	9/3 Ср	10/3 Чт	11/3 Пт
Облачность			
Осадки			

http://www.usedcars.ru/kpk/
На оптимизированном сайте Usedcars.ru найдут интересную информацию автомобилисты, преимущественно московские. Если не хотите попасть в пробку или затор на дорогах мегаполиса, то это для вас! Также много информации об угнанных автомобилях, советы, где не стоит оставлять своего железного коня, а также различные обзоры новинок автоиндустрии.

http://palm.newsru.com/
Еще один новостной ресурс. Отмечу очень качественные и оперативные новости спорта.

http://pda.utro.ru/
Стандартно хорошие новости, эксклюзивные и любопытные статьи в разделе "Читайте в газете".

http://pda.translate.ru/
Русско-английский и англо-русский online-переводчик от Translate.ru с базой ПРОМТа.

http://news.bbc.co.uk/low/russian/pda/news/
Русскоязычная служба BBC. В основном новости международных отношений.

http://www.euronews.net/newavantgo/ru/
В новостном канале EuroNews на русском языке каждое сообщение снабжено фотографией, причем сайт от этого не становится объемным. Его общий размер не превышает 100 Кб, что немаловажно для "мобильного" Интернета.

http://wap.livescore.com
Wap-сайт, который можно просматривать и на КПК. Livescore — это самые свежие результаты футбольных соревнований в режиме реального времени. Одна из лучших спортивных страничек.

http://pdanewscollector.ru/
Красноречивый слоган "Все новости под рукой" полностью соответствует содержанию сайта. В дайджесте собраны главные новости с самых популярных "карманных" страниц. Есть версия для AvantGO.

http://www.raya.ru/
Поиск в RaYa.ru — это совмещенный поиск в Яndex'е и Rambler'е в одном окне. Удобно — если один из поисковиков не дает желаемого результата, можно сразу начать работу в другом.

http://r0.ru/
Облегченная версия Rambler'а для КПК. В вашем распоряжении новости, поиск и почта.

http://www.1tv.ru/pda/
Официальный сайт Первого канала в версии для КПК.
Все, что сказали по телевизору, появится на экране вашего наладонника.
На протяжении всего дня страница обновляется все новыми и новыми сообщениями.

Первый канал. Новости

Среда, 09.03.2005
- 18:45 В 160 километрах от Сиэтла ожил вулкан
- 18:44 Массовое отравление школьников на Филиппинах
- 18:35 В Самаре приостановили голодовку жильцы одного из ведомственных общежитий
- 18:33 Владимир Путин встретился

http://pda.mail.ru/
Облегченная версия почты на Mail.ru для КПК.

http://www.google.com/palm
"Поиск в Google для самых маленьких" — это оптимизированная версия Google.com, самой результативной и популярной поисковой машины в мире.

Все вышеперечисленные сайты можно просматривать на КПК с помощью браузера для Palm OS — Xiino (скачать можно тут: **http://www.hpc.ru/soft/data/6225/xiino_30_Trial.zip**).
Если же вам не требуются излишества в виде возможности сохранять страницы, скачивать файлы и прочие навороты, то можно воспользоваться и AvantGO, новостным клиентом.

HvosT,
hvostik@list.ru

ЛИКБЕЗ

Настройка графики

в трехмерных играх

В настоящее время большинство компьютерных игр — трехмерные. Чтобы добиться приемлемой производительности на разных компьютерах, разработчики, создавая игру, делают в ней множество настроек, доступных пользователю. Не очень опытные игроки, заходя в опции игры, выбирают одну из предустановленных настроек графики, таких как "среднее", "высоко" и т.д., и часто остаются недовольны: то картинка уж слишком размытая, то компьютер тормозит. Чтобы настроить систему для хорошего качества графики и при этом приемлемого быстродействия, далее я приведу основные настройки, наиболее часто встречающиеся в 3d-играх, опишу их влияние на качество картинки и производительность видеосистемы.

В конкретной игре названия настроек могут немного отличаться. Но для начала несколько общих советов. Если ваш компьютер не соответствует минимальным требованиям игры, то никакие настройки не помогут полностью избавиться от "тормозов". Чтобы полностью разобраться в данном материале, потребуются хотя бы поверхностные знания об аппаратной части ("железе") вашего компьютера, а именно: частота процессора, модель видеокарты, количество оперативной и видеопамяти. Узнать это помогут такие программы, как Everest (бывшая AIDA 32) — www.3dnews.ru/files/pub/bench/everesthome_build_0206.zip или SiSoft Sandra — www.3dnews.ru/files/pub/bench/san2005-1037-w64-sso.exe.

Разрешение (resolution)
Один из наиболее важных параметров, который сильно влияет как на качество графики, так и на общую скорость ее отображения (т.е. количество кадров в секунду). Изменяется в широких пределах, обычно от 640*480 и до максимального разрешения монитора. Переход на низкое разрешение даст очень большой прирост скорости в случае, если у вас видеокарта класса Geforce 2 MX или более современная видеокарта начального уровня (Geforce 4 MX 440/Geforce FX 5200 или Radeon 9200) с урезанной шиной до 64 bit. Разрешения выше 1024*768 в играх уже не дают значительной прибавки качества, поэтому, если видеокарта еще имеет запас по производительности, лучше включить сглаживание и (или) анизотропию (см. ниже).

Глубина цвета (color depth)
Выбор из 16-битного цвета (65 тыс. цветов) или 32-битного (16 млн цветов). При 32 битах качество картинки повышается, а производительность на более-менее современных видеокартах почти не падает.

Фильтрация текстур (texture filtering)
Об этом параметре было достаточно сказано в статье "Трехмерная графика для геймера" (см. "ВР" №11 за 2004 год), так что я расскажу лишь вкратце.

Билинейная (bilinear). Самая быстрая — наихудшее качество отображения текстур. Очень резкие переходы между мип-уровнями, нет четкости вдали. Очень убого смотрится в гонках, когда едешь по гладкой асфальтированной трассе и в глаза бросаются эти самые переходы...

Трилинейная (trilinear). Немного медленнее, но качество уже лучше за счет плавных переходов.

Анизотропная (anisotropic). Сильно снижает быстродействие, зато разницу в качестве вы заметите сразу — меньшее размытие вдалеке и очень четко вблизи. Рекомендую включать на видеокартах Radeon 9600/9600Pro или Geforce FX 5600/5700 и лучших. Результат будет наиболее заметен в играх с большими открытыми пространствами (Serious Sam, Unreal Tour-nament 2k4). Не имеет смысла включать анизотропию в сочетании с низким качеством текстур, т.к. детальнее они (текстуры) от этого не станут.

Детализация (details)
Очень важный параметр, влияющий на красоту игровой сцены. Принцип работы зависит от конкретной игры. Например, в одной игре может увеличивать число полигонов на персонажах, за счет чего существенно повысится качество модели при близком рассмотрении, в другой — добавит траву на газонах, мусорные баки и прочие мелкие детали, улучшающие качество графики. Например, в игре NFS:Underground максимальная детализация добавляет девушек на старте и финише гонки, более красивые кривые поверхности (за счет увеличения количества полигонов) и т.д. При очень большой загруженности сцены деталями потребуется не только хорошая видеокарта, но и мощный процессор частотой 2 и более ГГц, а также достаточный объем оперативной памяти — 512 мегабайт.

Качество текстур (texture quality)
Тоже важный параметр; за счет высокодетализированных текстур можно использовать модели с меньшим количеством полигонов, что благоприятно скажется на скорости отрисовки сцены. Текстуры могут быть различного размера и 16- или 32-битного цвета.

Чем больше разрешение и цветность текстуры, тем она будет красивее, но такие текстуры занимают много места в памяти видеокарты. Поэтому ее (памяти) должно быть 128 или более мегабайт. При малом объеме памяти видеокарты необходимо использовать сжатые текстуры, они занимают меньше места, но, соответственно, теряют в качестве.

Динамическое освещение (dynamic lightning)
Влияет на качество освещения объектов. В зависимости от количества источников света может либо практически не снижать производительность, либо же снижать довольно существенно, особенно на старых видеокартах. С этим параметром связан и следующий.

Качество теней (shadows quality)
Тени бывают сложные и простые. Простые не меняют своей формы в зависимости от нахождения источника света и лежат только в одной плоскости. Сложные могут ложиться во всех плоскостях и менять интенсивность затенения. Ресурсов сложные тени требуют много, особенно если они обрабатываются от нескольких источников света. На слабых видеокартах их отключение или замена на простые сильно повысят производительность. Тени могут не работать в 16-битном цвете (Unreal Tournament 2k4). Наиболее яркий пример этой настройки — игра Doom 3, в ней используются шаблонные тени почти от всех предметов в игре, и если у вас видеокарта начального уровня, отключение теней значительно повысит производительность.

Качество эффектов (effects quality)
Частицы (particles)
Дым, огонь, искры и т.д. При большом количестве могут вызвать резкие "тормоза" на слабых видеокартах. В таком случае полностью отключать их нежелательно, т.к. теряется в прямом смысле часть игры, если настройки позволяют, лучше поставить на минимум.

Отражения (reflections). Различные отражающие поверхности, не обязательно зеркала. При большом количестве также неплохо нагружают видеокарту. Могут не работать или работать некорректно в 16-битном цвете, например, в игре Postal 2.

Прозрачность (transparency). Стекла и различные полупрозрачные эффекты. Много ресурсов не требует. Могут возникнуть проблемы с отображением в 16-битном цвете.

Следы на стенах (marks on walls). В основном черные пятна на стенах от взрывов, пуль и т.д. На производительность особо не влияют, но если их сотни (тысячи) — занимают оперативную память.

Дальность прорисовки (view distance)
Облегчает работу видеокарте и процессору, уменьшая количество полигонов в сцене, вдали от наблюдателя на открытых пространствах. Обычно непрорисовываемые объекты скрывает туман. Довольно сильно влияет на количество кадров в секунду, однако значительно уменьшив этот параметр, вы ухудшаете картинку и, возможно, осложняете игру. В игре TES3:Morrowind с помощью уменьшения этой настройки можно добиться очень большого прироста скорости (особенно в городах).

Пиксельные шейдеры (pixel shader)
Версии 1.1/1.3/1.4/2.0/3.0
Специальные программы, выполняемые на графическом конвейере видеокарты. Позволяют прорисовывать различные красивые эффекты. Для работы необходима аппаратная поддержка данной версии шейдеров видеокартой. Снижают производительность в зависимости от сложности шейдера. Например, в Half-Life 2 присутствует реалистичная шейдерная вода, основанная на пиксельных шейдерах версии 2.0. Так вот, чтобы не наблюдать слайд-шоу на видеокарте Geforce FX 5200, эту красоту нужно либо отключить вообще, либо включить в игре использование шейдеров первой версии (что немного ухудшит качество, но зато прибавит скорости). Видеокарты Geforce 2 MX, Geforce 4 MX, Radeon 7500 не поддерживают шейдеры, и многие современные (и будущие) игры на них не запустятся.

Сглаживание (antialiasing)
Сглаживает ребристость на краях трехмерных объектов (подробности работы вы можете прочитать в статье "Трехмерная графика для геймера" (см. "ВР" №11 за 2004 год)). Отбирает большую часть производительности, но в сочетании с анизотропной фильтрацией дает отличную картинку. На видеокартах начального уровня работает очень медленно. Для нормальной игры в режиме со сглаживанием необходима видеокарта выше среднего уровня (Geforce FX 5700 Ultra/Geforce FX 5900 XT или Radeon 9600 XT/Radeon 9800 PRO) со 128 и более мегабайт памяти. Эту настройку можно принудительно включить в драйверах видеокарты, если ее нет в опциях.

Бамп-маппинг (bump-mapping)
Накладывает поверх текстуры различные эффекты. Текстура может выглядеть мокрой, поцарапанной, шершавой и т.д. Наиболее используемый метод — enviromental bump-mapping, как и шейдеры, требует аппаратной поддержки видеокарты. Не бесплатен с точки зрения производительности. Не работает на картах Geforce 2 MX/Geforce 4 MX.

Если даже после детальной настройки игры она продолжает тормозить, то у вас остается два выхода: либо идти играть к друзьям, либо разгон. Советую не забывать ставить свежие драйверы и патчи для игр. Они многое исправляют, в том числе и "глюки" графики, а также могут прибавить производительности. Надеюсь, данная статья поможет вам разобраться с выбором оптимальных настроек графики в играх.

Ghost1k,
ghost1k@tut.by

КРЕАТИВ

Создание трейнера своими руками

Представьте себе ситуацию: вы никак не можете пройти уровень в любимой игрушке, и при этом к ней не существует читов. Что делать? Правильно, нужно воспользоваться трейнером.

Трейнер — это небольшая программа, с помощью которой можно изменять некоторые параметры игры. Предположим, вы запустили игру, в которой у вас 10 жизней. С помощью трейнера можно изменить количество жизней, например, с 10 до 100, или вовсе сделаться бессмертным. Трейнеры предоставляют несравнимо большие возможности, чем обыкновенные коды. Вообще, большинство геймеров старается пользоваться именно трейнерами, а не обычными кодами. Принцип работы этой программы таков. Игра загружает некоторые данные в оперативную память. В их число входят количество жизней, деньги и многие другие игровые параметры. Трейнер, включаемый после запуска игры, занимается тем, что меняет или "замораживает" эти параметры прямо в оперативной памяти.

Для создания трейнера существует много различных программ. Одной из самых распространенных является Magic Trainer Creator (далее MTC), скачать который можно, например, с http://www.gamez.h1.ru/hack/magic/index.htm или http://membres.lycos.fr/tsearch/mtc127.zip. Поэтому создавать трейнер мы будем с ее помощью.

Как искать неизвестные значения

Например, вы хотите бесконечные жизни в GTA Vice city. Сначала запускаем MTC, затем игру. Запоминаем количество жизней и переключаемся в MTC нажатием ALT+TAB.

Далее следуйте инструкции:

1. Переключитесь в режим PID LOCK (рис. 1) и выберите из списка запущенную игру.
2. Выберите алгоритм поиска Normal.
3. В окне ввода значения для поиска (Value to search) наберите количество жизней в игре.
4. Нажмите кнопку Start.
5. После того, как поиск будет закончен, переключитесь обратно в игру.
6. Потратьте немного жизней. К примеру, их у вас осталось 90.
7. Переключитесь в MTC.
8. В окне ввода значения для поиска наберите 90.
9. Нажмите кнопку Continue.
10. По окончании поиска переключитесь в игру.
11. Повторяйте эти действия, пока не останется только одно значение.

Находить и "замораживать" таким образом можно не только численные значения, но и бары (полоски силы, выносливости и т.д.).

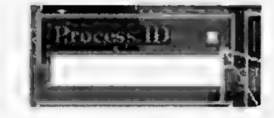


Рисунок 1

Когда вы нашли нужное значение, вы можете изменить его или "заморозить" — не давать ему изменяться:

1. Выберите частоту обновления значения. Чем правее указатель, тем быстрее будет обновляться адрес.



частота обновлений значений

Если вы не знаете, что выбрать, — доведите указатель до правой границы.

2. Сделайте двойной щелчок по кнопке Freeze.

Теперь значение не должно меняться.

Изменить значение на нужное вам:

1. Выберите адрес.
2. Введите нужное значение.
3. Нажмите Poke.
4. Если вы изменили значения по нескольким адресам, то можете нажать кнопку Poke All, чтобы внести сразу все изменения.

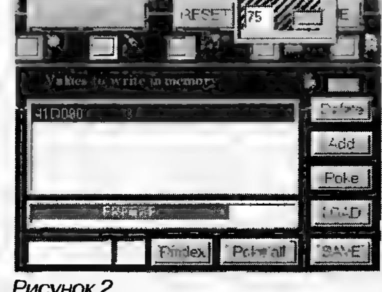


Рисунок 2

Помните, что значения тоже должны вводится в HEX-формате. То есть цифра 75, которую вы видите на картинке, вовсе не будет 75 жизнями в игре (рис. 2). На самом деле их будет 117, т.к. 75 в шестнадцатеричной системе исчисления (которая и называется HEX) равно 117 в десятичной. Чтобы вы не запутались, в программу встроен калькулятор. Как правило, аналогичные программы позволяют вводить значения в десятеричной системе исчисления.

Создание трейнера

Теперь, когда мы научились находить значения и работать с ними, пора приступить к созданию трейнера. Перед этим надо сохранить "замороженное" или измененное вами значение. Нажмите кнопку save и сохраните значение параметра в файл, место которого нужно указать на диске. Он может быть сохранен в любую папку.

Файл будет иметь расширение *.gtc. Теперь приступим непосредственно к созданию трейнера.

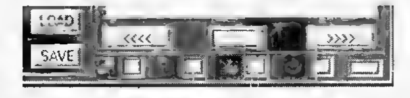
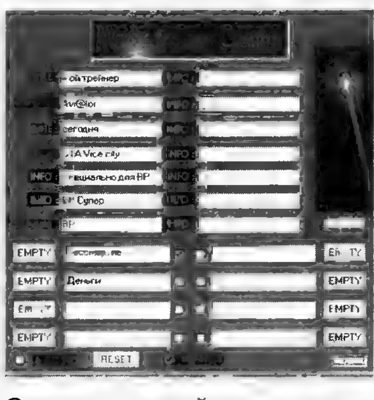


Рисунок 3

Нажмите на кнопку, изображенную на рис. 3. Откроется окно создания трейнера.

Теперь вам необходимо ввести следующую информацию:

TITLE: заголовок трейнера.
MADE BY: кем сделан.
DATE: когда был создан.
FOR: для какой игры.
INFO: пишите, что хотите.
EXE NAME: имя файла, который сгенерирует MTC.
EMPTY: здесь мы открываем сохраненные значения и даем им имя, которое хотим видеть на кнопке трейнера (ее тоже нужно указать). Важно, чтобы эти клавиши не совпадали с клавишами управления в самой игре. Очень часто модерируемые параметры заводятся на F1-F12, которые могут использоваться игрой.



Окно создания трейнера

Рядом с этой надписью — место для галочки. Если галочка стоит, значение по данному адресу будет заморожено. Если галочки нет, значение будет записано лишь один раз и потом может измениться.

В левом нижнем углу находится опция Auto PID: если она не отмечена, то в получившемся трейнере можно будет использовать только горячие клавиши, если отмечена — можно управлять действиями трейнера из него самого, нажимая кнопки.

Когда все будет заполнено, нажмите на кнопку генерации трейнера, и он будет записан в директорию с MTC. Вы узнаете его по названию и иконке, изображающей молнии на зеленом фоне.

Конечно, Magic Trainer Creator далеко не единственная программа такого рода. Есть и аналогичные, например, ArtMoney или DetectiveStory.

Принцип работы у них одинаков. Если вы захотите воспользоваться другими программами для создания трейнера, то вот линки на них:

ArtMoney — www.artmoney.ru
DetectiveStory — www.detectivestory.da.ru.
Cheat 'O Matic — http://gmclubsprmario.narod.ru/scach.htm
Game Trainer и Game Hack — http://killer-rnd.by.ru/gamehack.htm

Олег a.k.a Avi@tor,
aviatorgamer@tut.by

WinAMP control на корпусе

Думаю, что большинство читателей слушают музыку за компьютером. И в большинстве случаев совмещают прослушивание музыки с какими-то занятиями: игрой, набором текста, выходом в Интернет, а часто и с другими, не связанными с компьютером: употреблением пива, уборкой комнаты, сном… А теперь представьте себе, что в процессе этих занятий нужно управлять WinAMP'ом. Ну, например, играете вы в StarCraft, и вдруг появляется мысль, что проигрываемая в данный момент музыкальная композиция ну совсем не подходит для данного момента игры. Нужно переключить на следующую. Как? Ну, можно клацнуть ALT+TAB и сделать это непосредственно в WinAMP'е. А вдруг на это нет времени? Вдруг этих нескольких секунд будет достаточно, чтобы проиграть битву?

Конечно, можно купить мультимедийную клаву, где есть дополнительные клавиши, в том числе и для управления WinAMP'ом, но не каждый может себе это позволить. Поэтому сейчас я расскажу, как можно замодить комп не с эстетической точки зрения, а с сугубо функциональной: будем выносить кнопки для управления WinAMP'ом на лицевую сторону корпуса.

Для этого понадобится:

1. Разъем для COM-порта типа "мама" (с дырочками).
2. Кусок восьмижильной витой пары.
3. 4 кнопки, желательно без фиксации нажатия.
4. Свободный 5- или 3-дюймовый отсек плюс заглушка от этого отсека.
5. Инструменты: паяльник, дрель, отвертки.

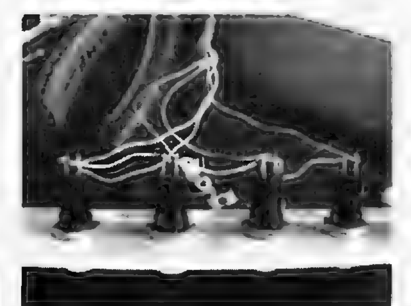
Что ж, перекрестясь, приступим. Берем заглушку, сверлим в ней 4 отверстия такого диаметра, чтобы влезали кнопки, и вставляем их туда (кстати, кнопки необязательно вставлять именно в заглушки — вынести их можно куда угодно).



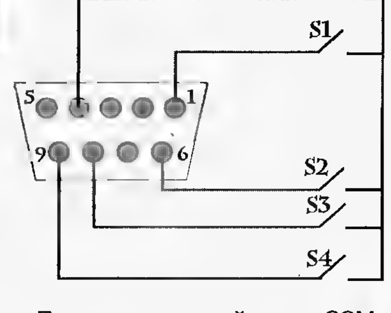
Затем припаиваем провода к COM-порту. Всего нужно пять проводов, четыре из которых являются сигнальными, а пятый — общим. Тут как раз подходит витая пара — каждый провод имеет свой цвет и снижается вероятность напортачить. Припаиваем следующим образом: цветные провода к контактам 1, 6, 8, 9; белый — к контакту 4.



Теперь нужно припаять провода к кнопкам. Рекомендую сначала провести провод внутри корпуса, а то потом крышка не закроется.



Цветные провода припаиваем к одному контакту на каждой кнопке, а белый — ко всем оставшимся контактам. Непонятно? Тогда смотрите схему:



Подключаем устройство к COM-порту — и можно считать, что аппаратную часть работы мы сделали. Однако, как вы понимаете, без софта железяки не работают, поэтому по адресу http://mastermods.modding.ru/download/winamp.exe качаем программу, которая будет управлять WinAMP'ом, используя наше устройство. Опишу вкратце, как оно работает.

Итак, у нас имеется аж 5 закладок. Открываем закладку COM ports. Опция Serial Port позволяет выбрать COM-порт, к которому подключен ваш девайс. Параметр MODE устанавливаем на "4 BUTTONS". Чуть ниже располагаются тестовые кнопки. Т.е. если все спаяно и подключено правильно, то при нажатии одной из кнопок загорается соответствующая тестовая. Кстати, тут же можно переназначить номера кнопок, если вы не совсем правильно припаяли провода (скажем, перепутали местами первую и вторую).

Вторая закладка позволяет "повесить" необходимые действия на каждую кнопку. Для этого в меню BUTTON выбираем кнопку, на которую будем назначать действие, выбираем, как будет прога реагировать на нажатия...

Да, прога реагирует на разные нажатия: на одиночное, на даблклик, на удержание/отпускание и т.д. Я лично использую режим CLICKS, при котором имеют место одиночные и двойные нажатия. Выбираем нужный режим и устанавливаем действие, которое будет выполняться при нажатии данной кнопки.

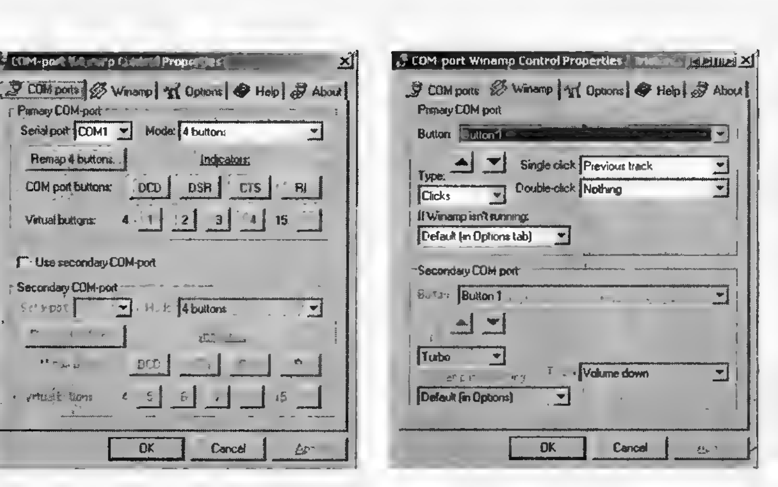
А действий тут масса: начиная от практически всех операций WinAMP'а и заканчивая выключением компа.

Это основные функциональные части. С остальными, я думаю, и сами разберетесь. Кстати, в этой же проге имеется мануал по созданию 15-кнопочной панели управления.

Вот и все! Теперь можно управлять WinAMP'ом, не покупая дорогих клавиатур и не отвлекаясь от других дел. Добавлю только, что устройство будет работать только с WinAMP'ом. Если у вас другая программа для прослушивания аудио — увы... Пишите свой драйвер.

Предупреждение! Автор не несет ответственности за неправильную работу устройства или за выход из строя комплектующих. Если не уверены в ловкости ваших рук, то лучше либо вообще не браться, либо предоставить это тому, у кого руки прямее.

Глеб Static Тимошук,
duke_n@tut.by



КИНО

Константин

Название в оригинале: *Constantine*
Жанр: *мистический боевик*
Режиссер: *Фрэнсис Лоуренс*
В ролях: *Киану Ривз, Рэйчел Вайз, Шиа ЛаБёф*
Копия: *экранка*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод*
Продолжительность: *113 мин.*

Большинство людей современности думает, что мы живем на одной из множества планет безразмерной Вселенной. Блаженны несведущие... На самом же деле Земля — лишь пласт многомерного пространства, занимающий срединное положение между реальностями Ада и Рая.

Тонкая хрупкая прослойка, предохраняющая бытие от катаклизма вселенского масштаба, сдерживающая своим существованием орды, рвущиеся из преисподней, и сонмы невинных ангелов, преисполненных праведного гнева. Баланс между темной и светлой сторонами столетиями находился в шатком равновесии. Но все хорошее когда-нибудь кончается, и вот, на рубеже веков, наш мир становится полигоном для последней битвы, развернувшейся между нечистыми на руку посланцами преисподней и ставшими на ложный путь приспешниками божественного милосердия. Грядет Апокалипсис.

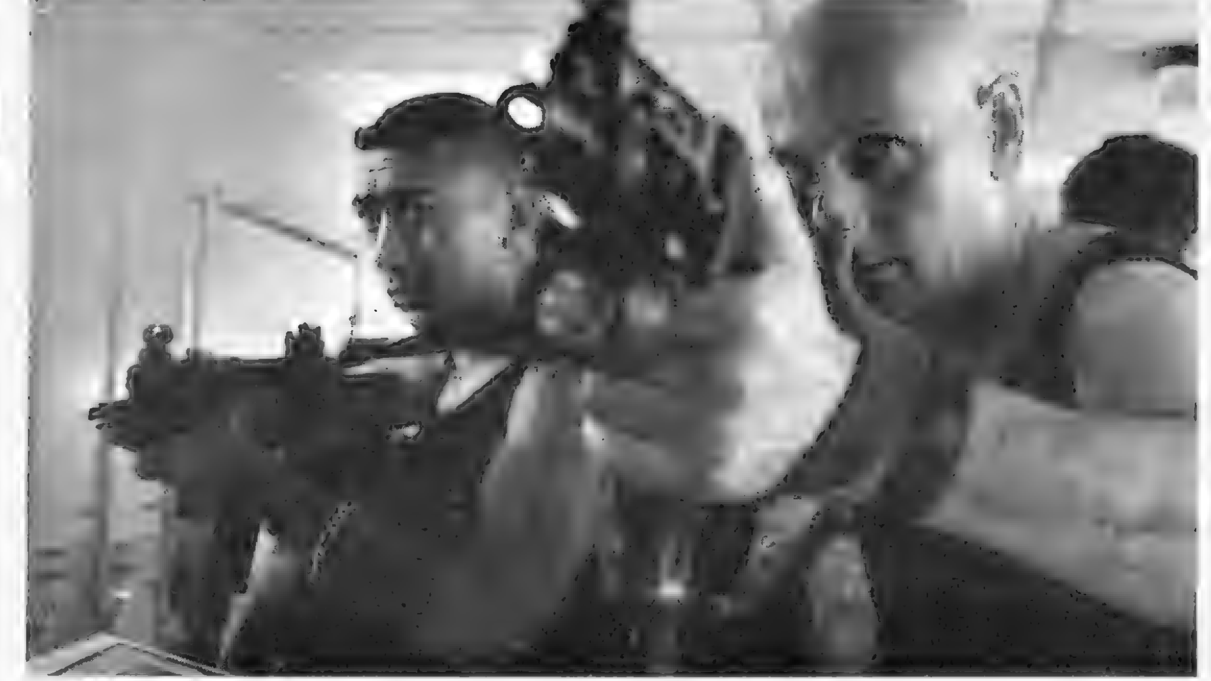
Но есть на Земле те, кому дозволено видеть. Единичные представители человечества, которые не верують, но знают. Для них ангелы, равно как и демоны — такая же повседневная реальность, как телевизор и микроволновая печь. Одни из них занимаются спиритизмом, другие стоят во главе могущественных сект, третьи — хранители ворот между граничными мирами. Константин — из их числа. Свой тяжкий крест он несет с раннего детства: пережив клиническую смерть, он побывал на границе реальностей и с тех пор четко видит всю тройственность земного бытия. Это знание наложило отпечаток на его дальнейшую судьбу — Константин становится величайшим экзорцистом современности, знающим наизусть всю демонологию преисподней и имена всех обитателей небесного элизиума. И по воле беспощадной судьбы именно он становится человеком, впервые почувствовавшим начало конца...

Этот почти двухчасовой фильм успешно продолжает традиции, некогда заложенные культовой "Догмой". Та же стилистика повествования, те же слегка эпатажные небожители, которым не чужды никакие человеческие эмоции, тот же легко узнаваемый непрерывный сарказм главного героя.

Великолепные спецэффекты, крепкий актерский ансамбль и весьма неплохой сюжет делают из "Константина" единственно приемлемый для успешного проката вариант, то бишь фактически вторую "Догму". Так что читателям остается только пожелать "нарваться" на хорошую копию — и пару часов неразбавленного удовольствия гарантировано.

Highcoaster





13-й район

Название в оригинале: *Banlieue 13*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Пьер Морель*
Сценарий: *Люк Бессон, Биби Насери*
В ролях: *Сириль Рафаэлли, Давид Белль, Тони Д'Амарио*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русская/английская*
Продолжительность: *95 мин.*

Еще пара-тройка фильмов под маркой "от Люка Бессона" — и покупатели уже со спокойной душой стали бы проходить мимо. Но не тут-то было. Новый боевичок с элементами фантастики вполне может претендовать на 1,5 часа нашего внимания и положительную оценку.

Два квартала в пригороде Парижа отгорожены стеной от города, а переезд государственных учреждений в другие места работы больше напоминает поспешную эвакуацию. Полиция давно перестала контролировать ситуацию в наводненном вооруженными бандами несчастном 13-м районе, где жители больше надеются на собственные силы, чем на силу закона и порядка. Удивительно, что среди населения вместе с грабителями и насильниками появляется и свой местечковый Робин Гуд в лице Лито (Давид Белль). Отчаянный борец за справедливость только мешает главарям банд, могущество которых позволяет им воровать уже целые армейские фургоны с оружием. Приструнить непримиримого Лито должно похищение его сестры, которое осуществляет донельзя харизматичный помощник главаря одной из сильнейших группировок — К2 (Тони Д'Амарио). Спасти сестру в одиночку герою практически невозможно. Помощь приходит в лице еще одного бойца за справедливость — спецназовца Дамьена (Сириль Рафаэлли). Сам он очень озабочен тем, что в руки этой же банды попала бомба приличной мощности, для которой уничтожить пару кварталов города — достаточно простая задача.

Найти бомбу, спасти сестру Лито и попытаться выручить всех жителей 13-го района — чем не простенький и в то же время с интригой сюжет для боевика? Дальше достаточно купить известное имя для привлечения публики, поставить средненькие драки, подобрать симпатичных актеров, отснять материал и сделать нормальный монтаж — и перед вами "13-й район".

Kreivuez



Нападение на 13-й участок

Название в оригинале: *Assault on Pretinct 13*
Жанр: *боевик*
Режиссер: *Жан-Франсуа Рише*
В ролях: *Итан Хоук, Лоуренс Фишберн, Габриэл Берн, Мария Бэлло*
Копия: *DVD*
Озвучка: *дублированный закадровый перевод*
Продолжительность: *101 мин.*

Признаться честно, в последнее время большинство выходящих в прокат фильмов не особенно радует. Уж слишком помпезным стало сегодня кино. Все эти рекламные вставки, сумасшедшая операторская работа, ничем не прикрытая показушность главных действующих персонажей... Утомляет. Иногда хочется чего-нибудь принадлежащего к "старой" школе, когда и актеры были чуть искреннее, и деревья выше, и трава зеленее. "13-й участок" — как раз из этой категории.

Фильм начинается двумя на первый взгляд ничем не связанными сюжетными линиями. В одном месте команда полицейских участка №13 готовится к переезду в новый "офис" — пакует личные вещи, оборачивает в пленку мебель и все такое. В это же время, но за пару сотен километров полиция задерживает опаснейшего преступника, на счету которого не одна загубленная жизнь, в том числе нескольких представителей охраны порядка. Пойманного преступника сажают в бронированный автобус для транспортировки к месту суда. И надо же такому случиться, что происходит сие знаменательное событие аккурат накануне Нового года. По причине сильных снежных заносов автобус совершает вынужденную остановку в полупустом участке, дабы переждать непогоду. Однако, похоже, главнегодяй знает слишком много — без предупреждения участок окружают неизвестные вооруженные люди, дающие понять о своих намерениях предельно четко: живые им не нужны. Начинается многочасовое противостояние кучки полицейских и многократно превосходящих сил осаждающих...

Фильм является римейком одноименной картины, прошедшей по телеэкранам в 80-е годы прошлого века. Современная экранизация отличается предельной простотой повествования, незамысловатой, но вполне убедительной актерской игрой и минимальной степенью загрузки зрительских мозгов. Одним словом — "боевик" в самом прямом его понимании. Неплохой актерский ансамбль на протяжении полутора часов отлично справляется со своими непосредственными обязанностями — погружает зрителя в мир суровой и реалистичной схватки, исход которой предсказать довольно трудно даже к середине просмотра. Замечательное кино для ностальгирующих и по совместительству неплохой способ провести дома будний вечер.

Highcoaster

Корсиканец

Название в оригинале: *L'Enquete corse*
Жанр: *криминальная комедия*
Режиссер: *Ален Берберян*
В ролях: *Кристиан Клавье, Катерина Мурино, Пидо, Жан Рено, Тзек*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русская/английская*
Продолжительность: *92 мин.*

Вы еще помните "безумные" французские комедии 60-х и 70-х, где на экране мельтешили Луи де Фюнес и Пьер Ришар? Вам до сих пор нравятся такие комедии? Тогда вас не разочарует эта картина от французских производителей.

Корсиканцы в иерархии объектов шуток французов идут сразу за холодно-спокойными немцами и алжирцами. Смеяться над ними можно и нужно, но только не на их родном острове. Мало ли, еще обидятся и провозгласят независимость, как баски или ирландцы. Лучше пусть думают, что на материке их боятся, а полиция иногда сквозь пальцы посматривает, чтобы ничего страшного с собой не натворили. Этакая забота о младшем задиристом брате, великий сын которого уже показал всему миру, что обижать французов и корсиканцев не стоит.

В одной из многочисленных нотариальных контор Парижа сложилась непростая ситуация: нужно разобраться с бумагами одного клиента и преподнести ему лакомый кусочек прибыли, но вот беда: клиент этот — мсье Леони (Жан Рено) — настоящий корсиканец. Т.е. редко выезжает со своего острова и вообще ведет сомнительный образ жизни, что чрезвычайно затрудняет его поиски по официальным каналам. Частный детектив Палмер (Кристиан Клавье) берется решить эту задачу за относительно небольшой гонорар, размеры которого кажутся ему все меньше и меньше с каждым новым сюрпризом на родном острове Наполеона, где гордость и скрытность местных жителей превращают его труд в фарс. Мало того, что его несколько раз похищают для разговора с таинственным клиентом, так и полиция видит его эмиссаром международного терроризма, приехавшего налаживать контакты с местными "борцами".

Пейзажи некоторых уголков мира давно стали рекламой их туристических возможностей. Не является исключением и этот фильм. Великолепная природа Корсики, на фоне которой все происходящее на экране кажется бессмысленной и ненужной суетой, помнит маленького Наполеона и кровавые вендетты местных кланов и, конечно, заслуживает зрительского внимания. Кстати, Кристиан Клавье не так давно исполнил роль самого Наполеона в одноименном четырехсерийном фильме, а это добавляет происходящему на экране немножко пикантности. Ну а дележ подозреваемого разными силовыми ведомствами и многочисленные "теракты" тайных организаций борцов за независимость острова выглядят искрометной пародией на противостояние спецслужб и разных хезболла. А может, так и надо — юмором по террору и сепаратизму?

Kreivuez



ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Мне уже неоднократно приходилось писать о том, что лучшая половина подрастающего поколения, то есть девочки, почему-то обойдены вниманием разработчиков детских игр. Но фирма 1С вместе с Vivendi Universal решила восполнить этот пробел и выпустила сразу 2 игры из серии "Барби".

Барби. Спортивная гимнастика

Жанр: *спортивный симулятор*
Издатель: *1С*
Количество дисков: *1*
Рекомендуемый возраст: *8-15 лет*
Системные требования: *Win 98/2000/XP, Pentium II 233, 32 Мб оперативной памяти, 640x480 видео*
Общий балл: *4*

В этой игре предстоит овладеть основами спортивной гимнастики и выступить на соревнованиях. При всей внешней неказистости игра представляет собой спортивный симулятор с аркадными элементами. В принципе, все заключается в умении нажать нужную клавишу в нужное время, а сделать это не очень просто. И без помощи родителей в этой игре ребенку не обойтись. А родителям не обойтись без нашей помощи. Поэтому давайте присмотримся к этой игрушке повнимательнее.

Сначала нужно выбрать персонаж, подобрать спортивный костюм, а там можно и к тренировкам приступать. Сам процесс игры носит аркадный характер. Есть 4 вида спортивных снарядов и набор гимнастических элементов. Необходимо вначале составить программу выступления, а затем на тренировке добиться хорошей оценки. И тут начинаются сложности. Дело в том, что управление нигде не прописано, хотя несложно догадаться, какую клавишу в какое время нажимать. Для облегчения процесса я коротко опишу управление в игре. Чтобы правильно выполнить любой элемент, необходимо последовательно нажимать клавиши управления курсором, причем за "-" отвечает пробел. Для получения максимальной оценки требуется все клавиши, появляющиеся в окне управления, нажать вовремя. После успешной тренировки следует приступать к соревнованиям. На них тоже нужно нажимать уже привычные клавиши управления выполнением гимнастических элементов. По итогам соревнований судьи ставят оценки. Если ваша команда займет первое место, то в список упражнений будут включены новые элементы, которые можно включить в программу и разучить на тренировках.

Теперь о самом процессе игры. Рассматривать гимнастические красоты практически некогда. Взгляд зафиксирован на панели управления, а пальцы стараются вовремя нажать нужную кнопку управления. Зато потом лучшее выступление можно просмотреть на видеомагнитофоне. Не лишним будет отметить, что графика в игре устарела как минимум на век. И если в обучающих детских играх это не имеет принципиального значения, то спортивный симулятор требует более внимательного отношения к графике. Смотреть на девичьи фигурки с отвратительным рендерингом очень неприятно. Так что с графикой уважаемые разработчики откровенно схалтурили.

Со звуком дела обстоят немногим лучше. Во-первых, все ваши действия сопровождаются комментариями тренера, которые невозможно отключить. Через некоторое время этот голос начинает сильно раздражать. Во-вторых, набор музыки, которой сопровождается выступление, весьма скуден. Всего лишь несколько весьма специфических треков. Так что в этой игре, кроме идеи, похвастаться нечем.

Вердикт. Интересный по сути, но крайне небрежно реализованный проект.



Принцесса Рапунцель.

Приключения в стране творчества



Жанр: *детские приключения*
Издатель: *1С*
Количество дисков: *1*
Рекомендуемый возраст: *5-10 лет*
Системные требования: *Win 98/2000/XP, Pentium II 266, 64 Мб оперативной памяти, 175 Мб свободного места на диске, цветной принтер будет кстати*
Общий балл: *6*

Злая волшебница уничтожила всю красоту прекрасного замка, позавидовав ей. Чары колдуньи разбросали по всему замку драгоценные камни из короны принца — а бал-маскарад так скоро! Нашей героине предстоит превратиться в дизайнера и снова украсить замок, отыскав все волшебные камни из короны. И нужно успеть сделать это до начала бала. А помогать ей в этом будет добрая волшебница.

Возвращать былую красоту мы начнем с холла замка. Сначала он угрюм и суров, но при помощи волшебного сундучка и фантазии скоро засияет новым убранством. Придется выложить мозаику на полу, повесить светильники, украсить стены живыми цветами. Каждое действие представляет собой своеобразную мини-игру. Из набора готовых элементов нужно создать свой собственный рисунок. Вариантов достаточно много, но само творчество затруднений не вызывает. К недостаткам реализации программы следует отнести невозможность создавать собственные рисунки. После завершения оформления комнаты нужно найти драгоценный камень. Восстановив холл, переходим в другие помещения замка.

Суть игры незатейлива и проста. Ребенку в легкой, интересной и доступной форме преподаются основы дизайна. Все созданные композиции можно распечатать на принтере или просмотреть в конце игры — можно даже устроить маленький турнир с подружками, а потом оценить, чей замок оказался красивее.

Подобные игры не предусматривают особые требования к графике и звуку. Общим упреком может быть отсутствие современного разрешения экрана монитора, но это общая беда подобных игрушек. Локализация заключалась лишь в озвучке помощницы да нескольких надписях в меню, так что к ней претензий нет. Управление в игре максимально упрощено и интуитивно понятно. Над объектами, требующими вмешательства, появляется звездочка или ореол. После выполнения всех заданий их историю можно посмотреть в Волшебной книге воспоминаний.

Вердикт. Очень милая и приятная игрушка для девочек от 5 до 10 лет. Отлично заменяет рисование красками и фломастерами. Развивает навыки художественного творчества.

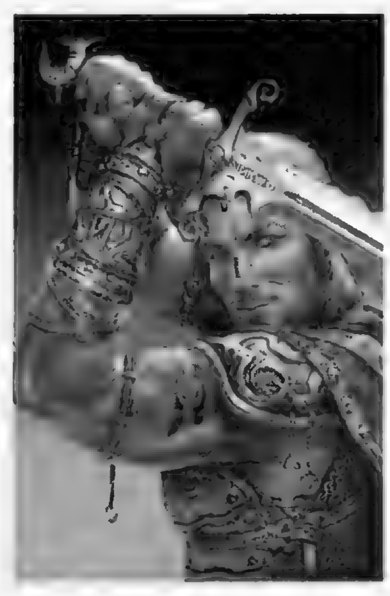
Prof

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Nox

Жанр: *Arcade/RPG*
Разработчик: *Westwood Studios*
Издатель: *Electronic Arts*
Дата релиза: *9.08.2000*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *Diablo, Revenant*
Минимальные требования: PI/AMD 200 МГц, 32 Мб памяти, 3D-ускоритель с 2 Мб памяти
Рекомендуемые требования: *PII/AMD 300 МГц, 64 Мб памяти, 3D-ускоритель с 4 Мб памяти*
Multiplayer: *(32) LAN, Internet*

Когда-то игровые девелоперы называли свои грядущие проекты исключительно "убийцами" чего-то или кого-то: "Вот выйдет наш ответ Warcraft'у — и его можно смело закапывать. А еще выйдет наш Nox — и про Diablo все забудут". Не закопали и не забыли. Именно с тех времен приходится разработчикам осторожнее заявлять о будущем успехе своих разработок: "новая концепция жанра", "оригинальный дизайн" и т.д.







Nox иначе, чем убийцей Diablo, никто и не называл. Но ему суждено было с огромной скоростью пронестись по мониторам игроков, подоминировать пару месяцев в сетке, и все для этой игры благополучно закончилось. Интерес к последнему самостоятельному проекту Westwood, издать который компания была уже не в состоянии, был просто запредельный. Практически все крупные игровые издания посвятили приличное количество материалов данному проекту: обложки, постеры, обзоры и прохождения были везде. Но увы, зима 2000 года была пиком "серебряного" века CRPG ("золотой" был в начале 90-х). А сиквел основного "конкурента" в жанре rogue-RPG — Diablo 2 — окончательно похоронил несостоявшегося "убийцу" своего старшего брата.

Параллельный мир, однако

Мирно отдыхающий после трудового дня на бензоколонке перед своим стареньким телевизором будущий герой Майк в результате неких магических завихрений оказывается на планете Nox, где веками длится противостояние воинов и магов, а между враждующими цитаделями по лесам и полям безбоязненно ходят только условно "нейтральные" рейнджеры-конджуреры, одинаково презирающие и тех, и других. Только завихрения, принесшие сюда Майка, отнюдь не случайны. Некая дамочка по имени Hecuba жаждет захватить всю власть на планете и использует для этой цели кристалл времени, способный наделить владельца огромной магической силой, но порождающий при использовании небольшие магические бури, одна из которых и перенесла Майка в мир Nox'a. Собственно, программа-минимум для нашего героя — это выжить и вернуться домой, но без победы над Hecub'ой и разрушения кристалла выполнить пункт два невозможно.

Сколько героев, столько и экспы

Сделать вышеперечисленное может каждый выбранный из трех имеющихся классов герой: воин, маг и рейнджер. Эта троица означает еще и три разных стиля игры, уникальные сюжетные линии и концовки. У каждого класса свои особенности, различное значение хит-поинтов, скорости, силы, маны и так далее. А разный класс предполагал еще и разный уровень сложности игры, где сложнее всего должно было быть магу. Таким образом, игрок имел в своем распоряжении 33 разных уровня, поделенных к тому же еще и на локации, игры — для каждого класса по 11. В принципе можно говорить и о трех уникальных школах магии, только вот выглядят они несколько нетрадиционно. Для воина это 5 суперударов, где Harpoon и Berserk Charge очень похожи на заклинания притягивания и ускорения. Рейнджер способен вызывать прирученных существ и бомбить по противнику несколькими "стандартными" заклинаниями: Meteor и Stun, например. Магу подвластен весь ряд известных заклинаний, кроме доступных предыдущим двум классам. Когда магия становится бесполезной (старайтесь не допустить такого), в ход идет оружие ближнего боя (рейнджер еще может пару раз выстрелить из лука или арбалета). А доспехи и оружие ломаются в мире Nox'a достаточно часто, и ремонтируют их исключительно за приличные деньги, которых всегда будет не хватать. Ограничения на вес инвентаря тоже заставят трижды подумать о необходимости того или иного предмета. Нельзя жертвовать, пожалуй, только запасом еды, восполняющим здоровье, и запасным комплектом снаряжения и оружия.

Background

Пиксели, о которых периодически вспоминают представители старшего поколения, выглядят в некоторых локациях очень даже ничего, но не более. Графика оказалась фактором, загубившим на корню всю популярность игры.

Стоит отметить разрушаемые "секретные" стены и взаимодействие с некоторыми предметами окружающего мира. Ну а больше — в плане интерактивности — игре похвастать было нечем. Но в 2000 году это создавало невероятное ощущение полного погружения в игру и делало ее невероятно интерактивной изометрией, хотя и малосимпатичной в плане графики. Музыка и спецэффекты не в пример графике были выполнены на более высоком уровне. Впрочем, если вы эту игру не видели или не слышали, то ее вполне можно отыскать у друзей или на прилавках магазинов.

Резюме: Nox подарила многим игрокам несколько часов увлекательной игры. Nox вполне еще достойна внимания подрастающего поколения геймеров.

Kreivuez

Диск предоставлен сетью магазинов "Лучшие игры для компьютера" на рынке "Динамо".

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Берсерк

Название игры в оригинале: *"Берсерк"*
Жанр: *коллекционная карточная игра*
Разработчик: *ООО "Мир Фэнтези"*
Количество игроков: *2*
Время на одну партию: *25-40 минут*

Время не стоит на месте, и настольные игры развиваются. Отрадно видеть, что в России выходят не только локализации популярных западных проектов, но появляются и свои разработки. И пусть пока этим проектам еще далеко до всемирной популярности Magic the Gathering или "Колонизаторов", но они завоевывают аудиторию. Одна из таких разработок — коллекционная карточная игра "Берсерк", созданная ООО "Мир Фэнтези". Это уже второй серьезный российский карточный проект, и, как и первый (ККИ "Война"), его можно признать состоявшимся.

ККИ "Берсерк" несколько отличается от "подобий" Magic the Gathering (к которым смело можно относить большую часть выходящих в мире карточных игр). В отличие от корифеев жанра, в "Берсерке" разработчики пошли по несколько иному пути, исключив понятие "руки" и сделав колоду местом, откуда игроки лишь получают карты в самом начале (конечно, из этого правила есть и исключения, но они пока редки). Чтобы создать адекватную замену "руке", в игру ввели ряд элементов стратегических игр-воргеймов, чем создали гремучую и взрывоопасную смесь, завоевавшую сердца тысяч игроков.

Как и в прочих карточных играх, нам придется собирать собственную колоду (для чего используются базовые стартовые наборы и наборы случайных карт — бустеры). Колода может составлять от 30 до 50 карт, но в ней не должно быть больше трех одинаковых карт (здесь есть исключения — существа со способностью "орда", но ведь исключения лишь подтверждают общее правило). Карты бывают нескольких типов: существа, артефакты и местности. Существа — основа любой колоды, именно они сражаются с врагом — колода без них просто немыслима. Артефакты — карты, которые обладают определенными способностями, применяемыми игроком. Ну и, наконец, местности дадут вашей храброй армии возможности, которыми она ранее не обладала (например, болота помогут отравить существ противника).

Ресурсная база в игре организована несколько по иному принципу, нежели это принято в аналогичных проектах. Карт ресурсов в колоде нет, вместо этого игрокам обычно выделяется 23 золотых и 22 серебряных кристалла, на которые армия и покупается. Каждая карта имеет свою стоимость, за которую игрок и приобретает ее перед началом боя. Причем разрешается менять золотые кристаллы на серебряные (но не наоборот). Зачем нужно разделение на два вида кристаллов? Суть в том, что за золотые кристаллы в игре приобретаются более мощные существа, нежели за серебряные. Соответственно (учитывая правила обмена кристаллов) вы можете собрать армию из одних "серебряных" существ, но не из одних золотых.

При выборе своей армии стоит ориентироваться еще на два момента. Первый — в игре существуют карты пяти стихий (Лес, Болота, Горы, Степь и Тьма), а также нейтральные карты. Если вы попытаетесь выложить на поле представителей более двух стихий (нейтралы не в счет), то придется пожертвовать частью кристаллов. Это было сделано для лучшего баланса, чтобы игроки не пытались собрать колоду из лучших карт всех сторон. И второй момент — есть в игре так называемые "уникальные" существа, которых не может быть на поле больше одного. Кстати, выбирается ваш отряд на бой не из всех карт колоды, а из 15, которые вы себе сдадите после перемешивания (впрочем, при минимальном числе карт — 30 — вероятность получить нужные очень высока).

Я не зря сказал, что игра имеет определенное сходство с воргеймами. Смотрите сами. Первое, чем вы займетесь после выбора отряда, это расстановка на игровом поле. И поле это — вполне конкретный участок стола, разделенный на клетки. Размеры поля — шесть клеток по вертикали на пять по горизонтали. Большинство карт перемещаются именно по полю, и стоять на одной клетке две карты не могут (за исключением существ-симбиотов). Это определяет тактику и стратегию игры. Изначально каждый игрок расставляет свои карты на своей половине поля ("в закрытую"). После начала игры карты открываются, и начинается собственно само сражение.

Каждая карта обладает следующими характеристиками: Стоимость карты, Количество жизней, Дальность хода, Сила удара. Дальность хода показывает, на какое расстояние может пройти существо по игровому полю. Правда, обычно ходить можно только по пустым клеткам, и для прорыва в тыл противника (чтобы добраться до стрелков и магов, которых игроки стараются размещать в задних рядах) придется уничтожить тех, кто стоит на вашем пути.

Игра разрешает вам действовать своими картами в произвольном порядке. Что это означает? Очень просто. Необязательно сразу ходить всеми картами, а потом уже сражаться с противниками. Можно сначала походить одной картой и вступить ей в бой, потом второй и т.д. Такое правило значительно расширяет возможности для тактического маневра — вы всегда можете рассчитать план атаки оптимальным образом.

В "Берсерке", как и в других карточных играх, когда существо (артефакт, местность) совершает активное действие (атакует в ближнем бою, стреляет, применяет магию), оно "закрывается" (карта поворачивается на 90 градусов) и больше не принимает участие в сражениях до следующего хода. По такой карте существа противника могут бить совершенно безнаказанно, так что приходится трижды подумать, прежде чем атаковать: а вдруг это оставит вас беззащитным при ответном ударе? Правда, есть одно "но": в игру специально введена концепция "Защитника" — это открытое (не повернутое) существо, стоящее рядом с атакованным и атакующим, и игроки могут сами решать, кого из существ отправить в атаку, а кого приберечь до хода противника и сделать защитником (учтите только, что защитник тоже поворачивается).

Удары обычно наносятся двумя способами. Первый — когда сражаются два открытых существа, в таком случае каждый игрок кидает кубик, результаты сравниваются, и сила ударов вычисляется по специальным таблицам. Второй — когда открытое существо бьет по закрытому. Тогда атакующий игрок кидает кубик и определяет силу удара своего существа. Если выпало 1, 2 или 3, удар будет слабым. 4 или 5 — средним, 6 — сильным. Вот мы с вами и подошли к определению того, что есть Сила удара. Это цифровой показатель того, на какое количество жизней уменьшится общий показатель жизненной силы существа-противника при успешном ударе. Сила удара отображается на карте в виде "А-В-С", где А — количество жизней, снимаемых при слабом ударе, В — при среднем, С — при сильном.

Конечно, не все существа сражаются в контактном бою. Есть и стрелки (для них важна дальность стрельбы — не все способны стрелять в пределах целого поля), и маги, применяющие заклинания. Многие существа обладают воздействиями (особый вид действий), другие — модификаторами к показателям атаки и защиты. Действий и особенностей в игре немало, и каждая карта по-своему уникальна, что позволяет собрать колоду, сражающуюся именно тем способом, который нравится именно вам. Одни колоды сражаются в контактном бою, другие больше рассчитаны на магию или воздействия, третьи вообще предлагают нечто уникальное (вроде некромантии и тому подобного).

Вот так и разворачивается игровое действо. Игроки ходят по очереди, сражаются, закидывают существ противника заклинаниями, лечат и отравляют, поднимают мертвых и разжигают на поле костры. Заканчивается же партия, когда у одного из игроков все существа уничтожены (т.е. если у него остались лишь местности и артефакты, он проиграл). Есть еще в "Берсерке" возможность играть кампанию из нескольких партий, турниры и турниры-кампании на специальной карте мира.

Но хватит о правилах, пора поговорить о неприятном. В первую очередь следует отметить слабую материально-техническую базу игры. Не спорю, сами карты выполнены нормально и выдерживают длительное использование игроками. Но при этом разработчики совершенно не озаботились изданием качественных фишек или игрового поля. Последнее так и вовсе отсутствует, вынуждая игроков держать поле "в уме" или же создавать его самим. А фишки, сделанные из бумаги, быстро расслаиваются и перестают быть годными к употреблению.

"Берсерк" расстроил меня и тем, что в нем слишком велико влияние фактора случайности. Если в карточных играх "традиционной комплектации" случайность моделируется приходом карт из колоды (или же прописанными на картах кубиками, как в Warhammer 40k), то здесь все зависит только от вашей удачи. Итог: многие игроки, которым просто не везет с "шестигранным другом", "Берсерк" уже бросили.

Рисунки на картах на данный момент значительно улучшились по сравнению с первым сетом. Помнится, среди карт первого выпуска встречались такие картинки, смотреть на которые без содрогания было невозможно. Теперь же прорисовку персонажей доверили людям, видимо, действительно умеющим рисовать, и результат не замедлил проявиться — кое-где встречаются и настоящие шедевры. Радует и невысокая цена игры, а также ее русскоязычность (что немаловажно для наших условий — отнюдь не все игроки способны разобрать массу надписей на картах на английском языке).

ККИ "Берсерк" продолжает развиваться. На данный момент уже выпущен второй сет и готовятся дополнительные карты к нему, создана онлайновая версия "Берсерка" (к сожалению, платная). Во многих городах на просторах бывшего СССР созданы клубы, в которых "Берсерк" стал одной из главнейших игр. И разработчики с оптимизмом смотрят в будущее. Пожелаем им удачи и мы.

5 6 **7** 8 9 10

"Берсерк" — игра неоднозначная. Она не просто ломает традиционные стереотипы карточных игр, но делает это, привлекая к себе внимание игроков. Лишь слабое внимание к оформительским задачам, излишний вес случайного фактора и невнимательность при издании карт стали причиной, по которой "Берсерк" не заслуживает более высокой оценки.

Morgul Angmarsky



Менескон-2005

25-27 марта прошел фестиваль ролевого моделирования "Менескон-2005", организованный клубами "Дом Серебряного Единорога" и "Тин-Тагель", на котором Клубом Настольных Игр "Кронверк" и примкнувшими к нему товарищами была проведена секция настольных игр. О ней я и хочу представить вашему вниманию краткий отчет.

В первый день фестиваля прошло открытие, где посетители могли зарегистрироваться, ознакомиться с программой, а также представить свои клубы. Во второй день (субботу) проходили разнообразные концерты, представления полевых игр будущего сезона, концерты менестрелей. "Настольщики" ухитрились отметиться дважды — организацией турнира по ККИ "Берсерк" и семинара по настольным играм. Семинар посетило около сорока человек, которые смогли прослушать доклады по настольным играм, сделанные ведущими специалистами нашей страны.



26 марта на первый турнир по ККИ "Берсерк" собралось 16 лучших игроков страны. Играли по специальной схеме "Элитного драфта" (на вылет). В финал вышли два человека, известных под никами Дядюшка Sir (Витебск) и Бабай (Минск). В упорной борьбе победу одержал представитель столицы, который был награжден фирменной футболкой от разработчиков игры, а также специальной ультраредкой карточкой (с надпечаткой "Победителю турнира"). Второй финалист также получил специальный приз, да и остальные игроки (а также гости турнира) не остались разочарованными — подарки нашлись для всех. Со своей стороны также хочу поздравить победителя и пожелать остальным участникам не унывать — на их жизненном пути еще обязательно будут победы.

Но самые интересные события происходили в последний день, 27 марта. Именно тогда на демонстрации можно было познакомиться с настольными играми, завоевавшими или завоевывающими популярность у нас в стране. Были там и настольно-печатные игры (в том числе уникальные образцы), и карточные (среди которых попадались проекты, доселе практически не развитые, но достойные упоминания), и воргеймы (желающие могли поприсутствовать на мастер-классе по покраске миниатюр). А игроки в настольные ролевые игры получили возможность отыграть модуль, подготовленный одним из мастеров. Демонстрация игр отличалась невиданным до сих пор размахом — единовременно за столами размещалось до 110 человек, а всего через секцию прошло более 250-ти. Вывод может быть только один — такой вид досуга, как настольные игры, развивается с каждым годом все быстрее. Что ж, остается только порадоваться такому положению вещей.

«Европа. Век XV»

На сайте "Поле боя" (http://www.fieldofbattle.ru) выложены для свободного доступа правила воргейма "Европа. XV век". Помимо самих правил там имеется книга армий и дополнительные правила для строений. Качайте и играйте.

«Эпоха битв». Новые характеристики

Для большинства наборов серий "Античность" и "Средневековье" (от "Эпохи битв") были выложены обновленные версии характеристик моделей. С учетом того, что последняя редакция правил очень многое изменила, игрокам, которые наборы солдатиков купили давно, не лишним было бы заглянуть на www.ageofbattles.ru.

Эльфы — у нас!

Рекомендую тем, кто пока не купил набор "Эльфийская пехота" от воргейма "Кольцо Власти", но желает это сделать, зайти на http://www.ringrule.narod.ru/galery/gal_elf_inf.html и посмотреть на фотографии уже покрашенных эльфов. Это поможет вам принять решение о целесообразности покупки.

«Мумия»

Вышла настольно-печатная игра "Мумия", действие которой происходит в начале XX века. Игроки, взяв с собой необходимое снаряжение (вроде аптечки, фляги и оружия) отправляются в путешествие по гробнице египетского фараона. Цель игры — собрать как можно больше сокровищ и вынести их на поверхность, оставшись целым и невредимым. Ведь мумии, охраняющие гробницу, опасны и не терпят вторжения людей в свои владения. Да и другие игроки не упустят своего шанса добить раненого в схватке с чудовищем героя и забрать все его добро. Ну а благодаря специальной системе генерации игрового поля оно каждый раз будет разным, и гробницы у вас очень долго не повторятся. Издала игру компания "Астрайт" (http://astrelgames.ru).

«Небожители»

Коллекционная карточная игра "Небожители" от российской компании "Студия электронных развлечений" уже отпечатана и готова к продаже. Распространением проекта займется фирма "Саргона" (http://www.sargona.ru).

Дополнение к «Пиратам»

Компания Wizkids выпустила дополнение к Pirates of the Spanish Main под названием Pirates of the Crimson Coast. Информацию об этой игре, использующей карты и сборные модели кораблей, вы можете найти на http://www.wizkidsgames.com/pirates.

СОБЫТИЕ

КРИ 2005: по горячим следам

1-3 апреля в Москве проходила очередная (уже третья) конференция разработчиков игр (КРИ), организованная девелоперским порталом DailyTeleFrag (dtf.ru) при поддержке Intel, ATi, Creative, 1С и других не менее солидных компаний. Посвящена она была, разумеется, играм и их созданию: еще в 2003-м организаторы поняли, что для растущей постсоветской игровой индустрии просто необходимо свое игровое событие. КРИ, изначально задуманная как аналог заокеанской конференции разработчиков, в итоге превратилась в удачный симбиоз профессиональной (GDC) и развлекательной (E3) частей.



"Слоны" и их счастливые обладатели.

Около двух тысяч посетителей, представители более 200 разработчиков и пара сотен представителей прессы... Стенды с последними новинками, тучи народу, необычайная атмосфера праздника, интереснейшие доклады, закрытый показ Heroes of Might and Magic V — это все было удивительно интересно! Понятное дело, что в одной новости мы не в силах охватить даже половину событий, происходивших на этом празднике игроков и разработчиков; тем не менее, килограммы материалов, сотни фотографий, десятки презентаций и мегабайты диктофонных записей ждут своего часа и скоро они превратятся в огромную интересную статью, но увидеть ее вы сможете лишь в следующем номере ("наколенные" оперативные заметки читайте на форуме "ВР" — http://vr.manarchy.net/hell/2005/04/012501.html). Пока же — небольшой "дайджест КРИ".

Девушки и Kranx Productions

В прошлом году KD-Lab`овцы во главе с товарищем Krank`ом (в миру — Андреем Кузьминым) привезли для вдохновления преобладающей мужской части аудитории на КРИ парочку моделей (они же — красивые девушки). Памятуя, наверное, очереди на предмет "сфотографироваться" к стенду KD-Lab, экспоненты сделали выводы. В этом году проще перечислить стенды, где моделей не было ;). Зажигательно танцевали дамы на огромном стенде Geleos (Lada Racing Club), "зайки" от Буки ненавязчиво рекламировали Playboy: The Mansion и раздавали фирменные наклейки, не скучала "фотодевушка" из 1С, Ниваловские модели в стилизованной под каждую из "главных игр" (в первый день — "Серп&Молот", второй — "Ночной Дозор", третий — "Блицкриг 2") одежде проводили викторины с призами, ну а девушки, приглашенные Акеллой, разукрашивались профессиональным художником (понятное дело, в стилистике основных проектов компании) и красовались на ярком стенде. Крэнк же со своими DEVушками и прочими сотрудниками Kranx Productions (нового своего продюсерского центра) снимал кино об отечественном геймдеве.

Heroes of Might and Magic V

Без сомнения, главной мировой игроновостью месяца стало известие о том, что разработку пятой части великолепного стратегического сериала HoMM ведет московская Nival Interactive. Давно будоражившие сеть слухи подтвердились, да и надежды, скорее всего, оправдаются. Известие о том, что Nival на КРИ покажет свои ранние наработки по проекту сперва казались первоапрельской шуткой. Ан нет — на оборотной стороне каждой "листовки" из большой пачки на стенде Nival`a была напечатана очень даже серьезная форма соглашения о неразглашении (NDA, Non-DisclosureAgreement). Заполнил — сдавай и проходи на демонстрации, которые проводились ежедневно. Конечно, я не упустил шанса. Но прошу понять правильно — до официальной презентации по данной теме я нем, как рыба. Впрочем, нужно все равно отметить две вещи: даже на сравнительно ранней, теперешней стадии разработки игра выглядит здорово; и второе — главные выводы о внешнем виде HoMM5 можно сделать из доступных всем скриншотов уже сейчас. Остается лишь пожелать сотне человек, которые трудятся над самым амбициозным проектом Nival`a, удачи и творческих успехов. Ясно, что в крепких руках лучшего российского разработчика HoMM V не посрамит чести мундира, а вот сумеет ли превзойти остальные игры серии — узнаем со временем.

"Слоны" КРИ 2005

Раздача "игроиндустриальных" премий КРИ Awards 2005 стала одним из ярчайших событий ушедшего КРИ. Полный зал, напряженная и торжественная атмосфера, разбавляемая сальными шуточками приглашенных "клоунов" Сергея Стиллавина и Геннадия Бачинского (диджеи "Радио на семи холмах"). В постоянных незлобливых препирках со всеми и перешучиваниях на разные темы, изредка прерываемое словами выступающих, прошло награждение. Заслуженных "слонов" получили следующие проекты и компании:

Heroes of Might And Magic V (Ubisoft/Nival Interactive) — лучшая игра КРИ 2005.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Бука/Ubisoft/Gearbox) — лучшая зарубежная игра КРИ 2005.

Parkan II (1С/Никита) — лучшая PC-игра КРИ 2005.

American Chopper (Activision/Creat Studios) — лучшая игра для игровых консолей КРИ 2005.

Сфера Mobile (Никита) — лучшая игра для портативных платформ КРИ 2005.

Космические Рейнджеры 2: Доминаторы (1С/Elemental Games) — приз индустрии КРИ 2005. Оглашавший победителя Сергей Орловский (Nival) сказал следующее: "Когда вышла первая часть этой игры, в нее играла половина офиса. Во вторую часть играли две трети офиса... Так что награду было бы правильнее назвать "Приз против индустрии".

Морской охотник/PT-Boats (1С/Акелла) — лучшая технология КРИ 2005, лучшая игровая графика КРИ 2005. Геннадий Ригер (ATi) презентовал разработчикам новейший эксклюзивный Radeon X850 512 MB — хочется верить, сей факт не сильно поднимет планку системных требований.

Корсары III (1С/Акелла) — лучшее звуковое оформление КРИ 2005 (и спецприз от Creative Labs).

В тылу врага 2 (1С/Best Way) — лучшее звуковое оформление КРИ 2005.

Сталинград (1C/DTF Games) — лучший дебют КРИ 2005 (очень спорный "дебют", имхо).

Храбрые гномы: Крадущиеся тени / Brave Dwarves: Creepy Shadows (Game-Over Games) — лучшая игра без издателя КРИ 2005.

Мор. Утопия (Бука/Ice-Pick Lodge) — самый нестандартный проект КРИ 2005.

Новый Диск — приз прессы КРИ 2005.

Nival Interactive — лучший разработчик КРИ 2005.

1С — лучший издатель КРИ 2005.

Акелла — лучшая компания-локализатор КРИ 2005.

Тематические форумы

Первый день КРИ представил крайне любопытное нововведение: цельные, масштабные и очень интересные тематические форумы (12:00 — 17:50 с часовым перерывом на обед) с участием высококлассных профессионалов по различным направлениям: программирование, арт, управление проектами, гейм-дизайн, мастер-классы приглашенных Ричарда "LevelLord" Грея и Джошуа Сойера. В ходе форума шла дискуссия, в которой участвовали как эксперты, так и "менее маститые" участники КРИ. Так, на посещенном мной форуме по гейм-дизайну, в роли экспертов выступали Павел Епишин (ведущий дизайнер Nival Interactive), Дмитрий Гусаров (глава Elemental Games), Андрей "KranK" Кузьмин (Kranx Productions) и Евгений Григорович (GSC Game World). Предметом обсуждения стали вопросы "авторских игр", концепций дизайна, методики "заинтересовывания игрока" (как не "потерять" его за первый час игры), проблематики ориентации дизайна на пользователя, а не на дизайнера... Было крайне интересно. Посетители других форумов также очень тепло высказывались о них, поэтому, полагаю, по "мотивам" прошедших мероприятий (а они все записывались, и, надеюсь, организаторы в скором времени предоставят записи) будет написана не одна статья, в том числе — и в "ВР".



"И тут выходит KranK, весь в белом!.."

Совсем коротко

Играл в "Ночной Дозор", видел раздающего автографы Сергея Лукьяненко, разговаривал с представителями GSC Game World, изучал "Пиратов XXI века", передавал привет от "ВР" Дмитрию Гусарову (кстати, на КРИ с издателем обсуждался следующий проект EG — нечто не из вселенной "Рейнджеров"), общался с Ниваловцами, участвовал в дискуссии по проблемам игровой прессы, бродил по выставке проектов, слушал традиционно нестандартный доклад KranK-a, мистический рассказ Орловского (он обещал, что Нивал через неделю сообщит нечто интересное) и "издательский FAQ" от Юрия Мирошникова (1С), "щупал" и наблюдал более тридцати различных игровых проектов... Как говорят за океаном, "That was fun!". Это действительно было здорово.

В заключение этих КоРоткИх сводок хотелось бы выразить огромную благодарность порталу DTF.RU за организованный чудесный праздник и насыщенное интереснейшей информацией событие, а заодно — всем-всем-всем его участникам и, конечно же, спонсорам!

В следующем же номере ВР ждите детальный отчет о прошедшем событии.

Николай "Nickky" Щетько
Минск-Москва-Минск

Трехлетие "Бойцовского клуба"

18 марта крупнейшей российской онлайн-игре, онлайн-миру и онлайн-сообществу в одном лице — "Бойцовскому клубу" (www.combats.ru) стукнуло три года! Увлекательная онлайн-забава, вызвавшая появление множества клонов, на данный момент объединяет десятки тысяч игроков из разных стран и множества городов.



Трехлетие праздновали в Минске, Ташкенте, Санкт-Петербурге, Новосибирске, Киеве, Калининграде и многих других городах, но самое грандиозное празднество, конечно, происходило в Москве. Там, в столичном клубе "Зона", на празднование трехлетнего юбилея любимой игры собралось более пяти тысяч человек! На мероприятии проходил живой турнир между представителями воинов разных миров и эпох — особенно ярким выдался бой паладина с магом, который буквально "испепелил" оппонента мощным потоком пламени. Да и выступления групп исторического фехтования "Серебряные волки" и огненного шоу "Камикадзе", безусловно, запомнились всем присутствующим без исключения. Вечеринку вели звезды ТВ Владимир "Динамит" Турчинский и Оскар Кучера (МузТВ), да и музыканты (отметился Гоша Куценко со своим джаз-бэндом, "Дискотека Авария") почтили фанатов "БК" своим присутствием. Состоялся телемост с Самарой, показ "БК"-шных мультфильмов и эротическое лазерное шоу, закончившееся дискотекой до утра... Погуляли на славу — о том, что сотворит руководство "БК" на пятилетие, даже и подумать страшно;). От себя хотелось бы поздравить этот, без сомнения, интересный российский онлайн-игровой проект и пожелать "БК" дальнейшего процветания, а игрокам — приятных схваток!



Николай "Nickky" Щетько

Стартовал Кубок России по компьютерным играм 2005

В России начались отборочные соревнования по компьютерным играм. Около семи тысяч спортсменов из более чем 100 городов оспаривают право выйти в Финал Кубка, который состоится в Москве с 11 по 14 мая в выставочном комплексе ЗАО "Экспоцентр" на Красной Пресне.

В этом году киберспортсмены будут состязаться по четырем популярным дисциплинам: Counter Strike 5x5, Quake 3 1x1, Warcraft 3 1x1 и Need For Speed Underground 2.

Сами соревнования пройдут в три этапа. В марте — отборочные в субъектах Российской Федерации, в апреле — полуфиналы во всех Федеральных округах. Финальные же соревнования начнутся в Москве 11 мая.

В рамках Кубка пройдет Игровой Фестиваль "Цифровой Маршрут". Посетители Фестиваля примут участие в викторинах, конкурсах, турнирах по компьютерным, консольным и мобильным играм, мастер-классах по цифровому фото, веб-дизайну, сборке компьютеров, познакомятся с новинками игровой индустрии, последними достижениями информационных и цифровых технологий.

ДРУГИЕ МИРЫ

Мир Warhammer 40k. Люди

Мир Warhammer 40000 — один из тех, которые не создавались писателями, подобно Дюне или Средиземью. Его создали люди, занимающиеся настольными играми. Но тогда, пару с лишним десятков лет назад, сотрудники компании Games Workshop и не предполагали, что их детище обретет огромную популярность, им заинтересуются сотни тысяч людей по всей Земле, по Warhammer 40k будут писаться книги, создаваться компьютерные игры, а о настольной Вселенной узнает каждый, кто мало-мальски интересуется сей отраслью досуга. Да, они этого не предполагали, но это произошло. И мир Warhammer 40k, мир Империи и живого Бога Императора, мир Орков и Эльдаров, мир бесконечной и непрекращающейся тысячелетиями войны прочно вошел в наши сердца. Его загадочное очарование, привлекающее все новых и новых поклонников, заставило меня взяться за перо (сиречь клавиатуру) и попытаться рассказать вам о том, что же творится в одной из реальностей нашей Галактики в столь далеком XLI тысячелетии.

Сразу хочу сказать, что мой рассказ не претендует на полный охват рас, мира и происходящих в нем событий. Это, в конце концов, просто невозможно сделать в рамках нескольких коротеньких статей. Ведь "Библия Warhammer 40k" (основной документ об этом мире) состоит из нескольких миллионов символов(!!!). Сами понимаете, насколько это огромный и подробный документ.

С другой стороны, хочется надеяться, что тот объем информации, который я вам преподнесу, станет достаточным, чтобы получить базовое представление о Вселенной будущего. Если же вас заинтересует более подробная информация, то обратитесь к "Библии" — она вам все расскажет и покажет. Скачать ее из Интернета вы можете, к примеру, с сайта www.warhammer40k.ru, там же можно получить и больше информации.

В первой статье я решил остановиться на самом большом государстве Галактики — Империи, которую населяют наши с вами потомки — Люди. В дальнейшем мы поговорим и о других расах, а также о воплощениях этой Вселенной в компьютерных и настольных играх.

Галактика и ее обитатели

Действие в Warhammer 40k происходит в XLI тысячелетии нашей эры (именно отсюда и появилось число 40.000). В это время на обозримых просторах Галактики раскинулась **Империя** человечества — огромное звездное государство, подобное по размерам Империи Азимова. Империя состоит из бесчисленного множества населенных миров. Их известно более миллиона, но даже это число — ничто в масштабах Галактики, простирающейся на 90 тысяч световых лет в длину, 15 тысяч в ширину и включающей в себя четыре миллиарда звезд. Постоянно открываются новые миры, а старые могут подпадать под власть чужеродных сил, других рас или просто пытаться отколоться от Империи. Империя — постоянно развивающийся организм. Правда, на текущий срок (конец XLI тысячелетия) ее можно скорее назвать упадочным государством, так как многочисленные войны, вторжения иных рас и влияние Хаоса вызвало откат человеческого государства со своих позиций. Но люди живут и продолжают верить, что Империя воспрянет и оттеснит врагов, а потом и вовсе уничтожит их.

Миры Империи отстоят друг от друга на сотни и тысячи световых лет. Естественно, что в таких условиях им просто необходимо как-то связываться между собой, а иначе единое государство распадется на множество мелких независимых княжеств. И связью стало так называемое **Варп-пространство** (или просто варп) — другое измерение космоса, состоящее из потоков энергии. Специальные варп-двигатели позволяют кораблям человечества перемещаться в это пространство. Войдя в варп, корабль за короткий промежуток времени может перенестись на тысячи обычных лет, после чего вернуться в обычное пространство. Именно с помощью кораблей с варп-двигателями люди с разных планет и осуществляют связь друг с другом.

Но если бы все было так просто, не было бы мира, суть которого — в непрерывной войне. Варп — это не статичное пространство. Оно постоянно меняется и таит в себе множество опасностей. В некоторые точки Галактики с его помощью попасть трудно, другие и вовсе недоступны. Помимо этого, в глубинах варпа таятся неведомые силы, цель которых — подчинение и уничтожение человечества. И никогда не знаешь, чем закончится путешествие твоего корабля через варп: можно спокойно добраться до цели, а можно стать добычей Хаоса, превратившись в его верного слугу. Или же вовсе исчезнуть, и никто никогда не узнает о твоей судьбе.

Не только Люди или демоны Хаоса заинтересованы судьбой Галактики. Есть и масса других рас — таких как Эльдары, Орки, Тираниды или Тау, которые сражаются друг с другом и завоевывают планеты. У всех них свои цели, но главное в том, что война длится и не прекращается. Спасает человечество только то, что инопланетяне (если их можно так называть) не обладают возможностью дальнего перемещения через варп, доступной людям (они способны только на короткие прыжки), и именно поэтому их государства никогда не сравнятся с Империей по своей мощи и размерам.

Империя. Язык и летоисчисление

Империя человека — наследник современных государств. Она восприняла в себя многое из того, что было достигнуто человечеством за долгие тысячелетия существования. Неудивительно, что многие обычаи выросли напрямую из нашего времени. Так, летоисчисление Империи опирается на наш с вами отсчет лет. Но сама схема отображения дат в Империи несколько отличается от нашей. **Формат даты** следующий: Номер года. Номер тысячелетия. К примеру, 001.M41 — первый год XLI-го тысячелетия. Этот год соответствует 40.001 году нашей эры. Соответственно, мы с вами живем в году 005.M03.

Перед номером года часто добавляется так называемое **Проверочное число** (одна цифра), используемое для проверки временных искажений, вызванных путешествиями через варп-пространство, а также номер **Фракции года**. Фракция года — это его тысячная часть, созданная для административных целей. В повседневной жизни фракция не употребляется (из-за различной длительности дня на разных планетах), зато она очень помогает управленцам Империи в их работе. Таким образом, записать первое января 2005 года можно как 0001005.M03. Но обычно в исторических сочинениях используют только год и тысячелетие.

В основу общего языка Империи лег английский с вкраплениями элементов латыни (особенно в названиях: так, Империю называют Империумом, и т.д. и т.п.). Но есть и другой язык, на котором пишутся тайные книги и разговаривают между собой Техно-Маги. Это **Тех** — язык, выросший из смеси английского, других европейских языков и языков народов Тихоокеанского региона. Многие древние книги по технологиям написаны на Техе, а некогда на нем разговаривало очень большое число людей. Однако после окончания Темной Эры Технологий, когда бесконтрольное технологическое развитие было приостановлено, язык этот утратил прежнее значение средства общения и стал достоянием той части человечества, которая занимается сохранением и приумножением технологических достижений.

Варп-пространство

Путешествия людей на огромные расстояния через варп основаны на трех факторах. Первый — поддержка Техно-Магами Марса технологии создания варп-двигателей. Без этого умения люди просто не смогут производить движки для кораблей, и о последствиях вы можете без труда догадаться сами. Второй — наличие мутантов-**Навигаторов**. Навигаторы — существа, ведущие свою родословную из Темной Эры Технологий, когда неограниченное развитие технологий вызвало появление бесчисленного множества мутантов (большинство из которых ныне уничтожено) и едва не уничтожило нашу расу. Навигаторы при помощи своего третьего глаза способны чувствовать варп-пространство и вести корабли через него на любое расстояние в нужное место. Наконец, третий, решающий фактор — **Астрономикон**. Это нечто вроде маяка в варп-пространстве, поддерживаемого псионическими силами тысяч людей-псайкеров. Навигаторы в своих путешествиях ориентируются на Астрономикон, что позволяет им избежать опасностей Хаоса и всегда точно находить цель. Без Астрономикона же путешествие корабля с навигатором станет предельно опасным.

Варп-пространство — это параллельное нам пространство, состоящее из энергии. Даже рядовые опасности варпа страшны для корабля — шторма, турбуленции, отклонения от курса. Но все это — ничто по сравнению с настоящей опасностью: демонами и богами Хаоса, населяющими варп. Демоны, возглавляемые Богами Хаоса, стремятся уничтожить нашу с вами Вселенную и превратить ее энергию в энергию варпа, служащего им средой обитания. Существа Хаоса необычайно могущественны, но, к счастью для нас, они не могут просто так прорваться в наш мир и вынуждены пользоваться дорогами, предоставляемыми обладателями психических способностей, так называемыми **псайкерами**.

Псайкеры — это люди, обладающие способностью манипулировать психической энергией варпа. Именно благодаря псайкерам осуществляется связь с другими планетами посредством телепатии. Могут они и наносить энергетические удары по противнику. Правда, псайкерам приходится платить за свои возможности — отдаленная связь через варп воздействует на сетчатку их глаз, разрушая ее, что ведет к слепоте. Но это второстепенная опасность для псайкера. Самое страшное — стать проводником для демона. Демон воспользуется способностями псайкера и проникнет в его мозг, подчиняя и завоевывая его. И ничем хорошим ни для псайкера, ни для окружающих это не закончится. Само собой, многие организации Империи ведут борьбу с воздействием демонов и борются с псайкерами, подвергшимися их воздействию. Но люди отнюдь не всегда выходят из этой борьбы победителями, и войны с Хаосом и всеми его проявлениями вспыхивают с новой силой.

Получается, что варп-пространство одновременно является и спасением человечества, и его гибелью. Ведь, с одной стороны, без варпа невозможна связь между отдаленными мирами, и Империя просто распадется на множество осколков (что уже однажды было в истории). А с другой, именно из варпа приходит Хаос, способный пожрать все сущее. Куда ни кинь — всюду клин, но Империя предпочла связь и вечную борьбу. И именно поэтому мир Warhammer 40k стал таким, каким мы его знаем сегодня.

Император и возникновение Империи

Империей управляет Император — живой бог, заключенный в Золотом Троне (специальном агрегате, поддерживающем в нем жизнь). Истинная правда о его жизненном пути известна лишь ему самому, а учебники истории давно перекроены Экклезиархией (единым культом Императора). Впрочем, все равно мы имеем некую информацию о нем.

История появления Императора связана с варпом. Некогда варп был заполнен энергиями примитивных организмов и являлся достаточно безобидным. Потом появился человек и стал заполнять его своими страстями и пороками. Энергией варпа человечество могло пользоваться давно, и древние шаманы владели ею в совершенстве, обладая также способностью к реинкарнации. Но потом они утратили эту способность, а варп стал выходить из-под контроля. И шаманы решились на неожиданный шаг — совершили коллективное самоубийство и направили высвободившуюся энергию на младенца, родившегося в тот момент. Имя этого младенца утеряно в веках, а человечество будущего знает его как Императора. Так гласят легенды, а реальных свидетелей тех событий не осталось, как и их мемуаров.

По легенде, Император родился в Турции, в VIII веке до нашей эры. Он стал бессмертным человеком со множеством сверхспособностей. Так, мысли людей не были сокрыты от него, он обладал неизмеримыми возможностями по манипулированию психической энергией; будучи сильнейшим из псайкеров за всю историю расы людей. Поначалу он не использовал свои способности, но постепенно начал помогать людям, ведя человечество к процветанию. Ему мешали силы Хаоса, воплощающиеся в Богах Хаоса. Но Императора это не остановило, и только благодаря ему человечество все еще живо. По крайней мере, именно так считают все "правоверные" люди в Галактике.

XXII век ознаменовал начало эры покорения космоса человеком. Был заселен Марс, получивший атмосферу и ставший планетой, на которой сосредоточилось внимание индустриальных картелей. Именно от Красной планеты уходили корабли к другим мирам Солнечной системы, а позже и дальше — к звездам. Человечество распространялось по Галактике, сталкиваясь со звездными империями других рас. Постепенно государство людей разрослось до немыслимых размеров, и во многих уголках Галактики появились его колонии. Тут-то силы Хаоса и нанесли свой удар. Они ударили не только по людям, но и по Эльдарам, поглотили миллиарды душ живых существ и вызвали в варп-пространстве ужаснейшие шторма, затянувшиеся на несколько тысяч лет. Земля и колонии оказались изолированы друг от друга, человеческие миры — предоставлены каждый своей судьбе, сражаясь с другими расами и порождениями Хаоса. Технологические достижения были утеряны, и единственными хранителями их оставались Техно-Маги Марса. Ряд планет и вовсе скатился к первобытному варварству. И тогда Император решил явить свою сущность миру, спасти человечество и возродить его власть на просторах Галактики. Пользуясь своими способностями, он захватил одно из государств Земли, а затем подчинил себе и всю планету. Уже тогда ему помогали те, кого мы знаем сейчас как Космических Десантников. Космические Десантники — генетически модифицированные люди-воины. Они невероятно быстры, сильны, живучи, на порядок превосходят любого самого сильного и выносливого человека и даже способны сразиться с демонами Хаоса. Неудивительно, что с такими солдатами Император быстро получил контроль над колыбелью человечества.

Завоевав землю, Император начал готовить новый Крестовый Поход, целью которого стало объединение человечества в рамках единого государства. Тем более что варп-шторма стали утихать и путешествия между звездами возобновились (многие верят, что именно воля Императора стала этому причиной). Для отражения угрозы Хаоса и других рас появилась необходимость в великих командирах, генералах, которые повели бы армии Космических Десантников на завоевание миров. Они должны были быть невероятно сильны и умны. Использовав свои знания и умения в области генетики, Император создал зародыши двадцати **Примархов** — сверхлюдей, чьим предназначением должна была стать борьба за счастье и лучшую долю человека в Галактике. Каждому Примарху предназначалось стать главой одного из легионов Космического Десанта.

Но и Император не всесилен. Боги Хаоса узнали о его задумке с Примархами, и их слуги — Ветры Варпа — похитили инкубаторы с нерожденными примархами, разбросав их по просторам Галактики. И там, в разных уголках Галактики, они родились, принятые различными ветвями людской расы. Прикосновение сил Хаоса не прошло даром для будущих идеальных людей, и каждый из них получил какой-либо недостаток: кто-то — один глаз вместо двух, другой — крылья, третьему пришлось еще хуже — в его душу проник яд Хаоса, отравив ее и оставаясь там до часа, когда Богам Хаоса пришло бы в голову воспользоваться этим.

Император, несмотря на нарушение своих планов, не остановился и начал Крестовый Поход. В результате он не только захватил власть над человеческими колониями во всей Галактике, но и оттеснил представителей других рас. А примархов вернул к себе, и они поступили к нему на службу. Хотя мало кто знал, чем это может обернуться в будущем.

Хорус, самый сильный из примархов, после окончания Крестового Похода поднял мятеж против Императора — яд Хаоса в его сердце оказался слишком силен, и соблазн власти над всеми человеческими существами возобладал над верностью Императору. Примархи и Легионы Космических Десантников разделились на два примерно равных лагеря. Одна сторона сражалась за Императора, другая — против. Но Император, несмотря на все свои способности, проигрывал эту войну, так как Хаос оказывал мощную поддержку своим верным слугам. Вскоре воины Хоруса уже штурмовали Дворец Императора на столичной планете Империи — Земле. Тогда властитель человечества принял решение, которое предопределило судьбы мира на тысячелетия вперед (дело происходило в XXXI тысячелетии): он вместе с двумя примархами (Сангвиниусом и Рогал Дорном), а также отрядом элитных воинов ударил по флагманскому кораблю Хоруса. В великой битве был убит Хорус, Сангвиниус также пал в бою, а сам Император получил смертельную рану. И тогда Рогал Дорн перенес его на Землю, где с применением новейших технологий создали **Золотой Трон** — специальный саркофаг, в котором в теле Императора поддерживалась искорка жизни. Правда, функции физического тела Императора свелись к нулю, и он вынужден общаться со своими последователями телепатически. Но для них этого вполне достаточно — в конце концов, Империя была спасена и человечество выжило.

Теперь Император мысленно общается с Высшими Лордами, которые осуществляют управленческие функции в Империи. Он же,



при помощи многочисленных псайкеров, поддерживает Астрономикон, давая человеческим планетам возможность связи между собой. По сути, Император стал живым Богом, все люди взывают к его имени с просьбами о помощи, и все понимают, что, как только его не станет, человечество потеряет шансы на выживание. Надо ли говорить, что имя Императора священно, а он сам и понятие "Империя" — едины и неразделимы.

Правительство Империи

После того как Император оказался заключен в Золотом Троне, бразды правления из его слабеющих рук приняла организация, именуемая Адептус Терра, возглавляемая Высшими Лордами Терры. Адептус Терра включает в себя миллионы чиновников, массу отделов и является одновременно управленческой организацией и духовенством Империи, поддерживающим культ Императора и борющимся со всеми проявлениями ереси в человеческих душах.

Высшие Лорды — это двенадцать самых влиятельных людей в Галактике. По их слову отправляются в дальние экспедиции людские флоты, а армии Империи наносят сокрушительные удары по врагам. Но и Лорды не без греха — они непрерывно борются за власть и влияние. Каждый из них мечтает единолично править Галактикой, но ему не дадут этого сделать остальные. Лорды — это руководители или доверенные лица могущественнейших организаций в Галактике, которые раздают ценные указания планетам, вооруженным силам и другим организациям. Но даже они не способны решать миллиарды возникающих одновременно текущих вопросов управления. Каждая планета (кроме некоторых особых случаев) управляется планетарной администрацией, возглавляемой губернаторами-коммандерами. Губернаторы бывают наследственными или выборными (зависит от строя на планете) и распоряжаются в соответствии со своими понятиями об идеальном управлении. Но им не следует забывать, что их планета — часть огромной Империи, а Империи нужны налоги, рекруты и порядок. Губернатор же, который не выполняет своих обязанностей, будет жестоко наказан карающими органами.

Организации Империи

Империя — огромное государство, раскинувшееся между звезд. Миллионы планет входят в ее состав, и каждая из них требует неослабного внимания — иначе страна просто распадется под ударами внутренних и внешних сил. Неудивительно, что было создано множество организаций, входящих в состав управленческого аппарата, задача которых — поддерживать уровень развития Империи, порядок и стабильность в ней. Останавливаться в своей статье на всех организациях не буду — иначе мы с вами еще очень долго не закончим разговор, но о наиболее интересных пару слов скажу.

Адептус Арбайтус — судебная и полицейская организация Империи, ответственная за суды и исполнение приговоров. Для этого под началом Адептус Арбайтус находятся собственные вооруженно-полицейские силы, способные навести порядок на отдельно взятой планете, если ее губернатор взбунтовался или не может его поддерживать.

Адептус Астра Телепатика — эта организация занимается подготовкой псайкеров для Империи. Главная задача — поддерживать популяцию Астропатов, людей, способных связываться друг с другом, находясь за сотни световых лет. Но есть и другая задача, имеющая не меньшее значение, — готовить для Империи псайкеров, людей, которые в совершенстве овладели искусством обращения с психической энергией.

Адептус Министорум, или **Экклезиархия**, — организация, считающая себя независимой от Адептус Терры. Экклезиархия отвечает за единство культа Императора, она же занимается поиском ереси на планетах. За прошедшие с момента заключения Императора в Золотом Троне тысячелетия Экклезиархия сумела доказать, что она и только она верно определила значение Императора для Империи. И лишь Экклезиархия может решать, что верно в поклонении живому Богу, а что нет. Всех же недовольных ждет Инквизиция.

Инквизиция — секретная организация, чье предназначение — искоренять любую ересь, возникающую в человеческих поселениях. Инквизиторы не подчиняются стандартному законодательству Империи, но действуют для ее блага и озабочены выживанием рода человеческого в Галактике. В сферу влияния Инквизиции входит не только ересь, но и агрессивные действия других рас, генетические отклонения и даже коррупция среди губернаторов. Последним средством воздействия Инквизиции является Истребление — так называют операции, суть которых — в зачистке планет от влияния демонов. Обычно после такой зачистки в живых не остается никого, в том числе тех, кто эту зачистку проводил (кроме самих инквизиторов, разумеется). Связано это с тем, что Инквизиторы слишком боятся проникновения демонов в людские души. Даже если в зачистке принимают участие Космические Десантники, они подвергаются гипнотическому внушению, после которого никогда не смогут вспомнить о развернувшихся на зараженной планете событиях. При надобности Инквизиция не остановится даже перед уничтожением Десантников.

Адептус Механикус — очень интересная организация, вся жизнь которой состоит в поддержании высокого технологического уровня развития человечества. База организации — Марс, столица передовых технологий. Адептус Механикус признает свой собственный культ — культ Бога из Машины, но его последователи согласились считать Императора верховным правителем человечества. Только благодаря Адептус Механикус Империя стоит впереди других рас по технологическому развитию. В доках Марса производятся самые мощные космические корабли, а любой поклонник технологического развития стремится туда попасть — столь благоприятной среды для новых исследований и изобретений больше нигде в Галактике человеку не найти.

Оффицио Ассасинорум — самая секретная из всех организаций Империи. Ассасины (Убийцы) занимаются искоренением "опухолей на теле человечества". Их задача — устранять тех, кто не согласен с политикой Императора и Адептус Терры, а также подавлять в зародыше ростки будущего сопротивления правлению Империи. Некогда Ассасины были лишь инструментом в "разборках" Высших Лордов, но сейчас они стали самостоятельной могущественной организацией, и отправка посланцев Ассасинов на планеты санкционируется только коллегией Высших Лордов. Убийцы искореняют ведущих еретиков и тех выдающихся лиц, что могут служить делу развала Империи, вступив на путь Хаоса. Ассасины вербуются среди сирот, что обеспечивает их беспристрастность, а их главным оружием является тело. Убийца может ползать по абсолютно гладкой поверхности, сунуть руку в огонь без вреда для себя и даже жить в вакууме некоторое время. Все это — благодаря воспитанным способностям, а также экипировке (вроде специальной кожи).

Администратум — самое большое по численности отделение в том, что можно назвать правительством Империи. Администратум отвечает за сбор налогов со всей территории Империи, а также за их распределение. Расположен Администратум в Императорском Дворце, а численность его чиновников только на Земле — более десяти миллионов человек. Представьте себе число людей, равное населению нашей страны, занимающееся лишь одним делом — сбором налогов, и, быть может, тогда вы поймете величие и размеры Империи.

Есть и другие административные единицы, входящие в состав управленческого аппарата, но останавливаться на каждой из них мы не будем. В конце концов, тот, кто заинтересуется подробностями из жизни мира, без труда узнает о них сам.

Космические Десантники

Империя просто не смогла бы существовать без вооруженных сил, занимающихся наведением порядка в отдаленных землях и борьбой с внешними врагами. В основе своей такие силы делятся на две категории — Космические Десантники и Имперская Гвардия.

Космические Десантники (или Адептус Астартес) — наиболее могущественные воины человечества. Их прототипы были созданы еще императором в глубокой древности, и с тех пор они верой и правдой служат человечеству. Правда, часть Десантников предала род человеческий и перешла на службу Хаосу, но о них их здравомыслящие товарищи предпочитают не вспоминать. В конце концов, зачем знать тех, кто проклят именем живого Бога-Императора? Правильно, абсолютно незачем.

Некогда Десантников разделили на Легионы, каждый из которых подчинялся одному из примархов. Но потом, после возникновения Ереси Хоруса и разделения примархов на верных Императору и ему противостоящих, назрел вопрос о реформировании Десанта. В итоге каждый Легион был поделен на большое количество Орденов (их известно более тысячи). А Орден — организация, объединяющая в своем составе не более тысячи десантников (в то время как численность легиона доходила и даже превосходила сто тысяч человек). Несмотря на столь небольшую численность, сила Десантников столь высока, что даже один Орден способен противостоять небольшому вторжению на планету. У каждого Ордена есть своя крепость-монастырь, являющаяся его столицей и одновременно местом для сбора и тренировки пополнения.

У вас наверняка уже возник вопрос: как же обычный человек становится Космическим десантником? Нет ничего проще, чем ответ на него, и нет ничего сложнее, чем прохождение этой процедуры. Будущие Десантники проходят тщательный отбор, множество тренировок и процедур генетического усиления. Те, кто не выдержал испытаний, становятся Сервиторами — киборгами на службе орденов (их гораздо больше, чем удачливых). Прошедшим же огонь и воду наградой будет соответствующей. Они получают два сердца, кости с прочностью стали, отличное зрение (в том числе в темноте) и великолепный слух. Десантник даже без своего бронекостюма способен выдержать выстрел лазера и удар вибромечом. Надо ли говорить, что такие воины просто не могли не привлечь внимания Хаоса! Порой приходится уничтожать целые Ордена ради того, чтобы их генетическое наследие не стало орудием демонов и не распространилось по Галактике.

Ордена обладают возможностью использовать **Силовые Доспехи** — броню космодесантников, придающую и так мощным воинам практическую неуязвимость. Помимо этого, на стороне Орденов выступают **Дредноуты** — это не просто боевые машины в три человеческих роста, способные поражать врага как в ближнем, так и в дальнем бою, это слияние биологии и технологии в единое целое. Биологическая часть Дредноута — великий Десантник, помещенный в машину в тот момент, когда ничто уже не могло его спасти от лап смерти. Он продолжает служить Ордену в новом качестве, пробивая дорогу к укреплениям противника (Дредноуты — один из мощнейших видов техники) и решая сложные тактические задачи (обычно в Дредноуты помещают самых сильных и умных Десантников). Враги прекрасно знают: если на поле боя появился Дредноут, значит, данная схватка для Десанта и Империи слишком важна, и для победы над людьми придется приложить невероятные усилия. Ведь технология производства Дредноутов практически утеряна, и за каждую из этих боевых машин Ордена будут драться до последнего, не имея возможности пополнить их численность.

Ходят также слухи, подтвержденные практикой, о существовании так называемого **Легиона Проклятых**. Говорят, что он был образован из уцелевших остатков потерянного Ордена, члены которого подверглись кардинальным изменениям "благодаря" варп-пространству. Но верность Императору, генетически заложенная в них с рождения, осталась сильна. Измененные варпом члены Легиона Проклятых получили возможность узнавать заранее о ключевых битвах в человеческой истории. И теперь, когда человеку грозит опасность, воины Проклятых появляются в этом регионе и делают все от них зависящее, чтобы спасти людей.

Имперская Гвардия

Вы будете смеяться, уважаемые дамы и господа, но Десант, несмотря на свою мощь и возможности, отнюдь не является самым могущественным подразделением Империи. Эта роль отведена **Имперской Гвардии** — армии, формирующейся из обычных людей, отобранных командирами призывников, может быть, лишь чуть-чуть превосходящих своих собратьев благодаря врожденным данным.

Мы уже говорили о том, что губернаторы должны заботиться о защите своих планет от внешней угрозы. Именно для этого и формируются подразделения Имперской Гвардии. Чаще всего такие подразделения все время проводят в родном мире, но иногда они покидают его пределы. Порой это становится традицией — отдельные миры даже налоги платят своими воинскими подразделениями. Скажем, таковы Катачанские лесные дьяволы (чья планета очень сильно напоминает Мир Смерти Гаррисона) или ледяные Воины Вальгаллы (мира, где царит вечная зима). Имперская гвардия не является подразделением, сформированным по принципу единообразия, — скорее наоборот. Ее полки, предназначенные для борьбы с врагами Империи, сформированы из воинов различных планет и разных наций. Как следствие они имеют разную экипировку, отличаются своим внешним видом и даже обычаями. Есть такие подразделения, воины которых не гнушаются сниманием скальпов с поверженных противников или даже поеданием тел убитых врагов. Более того, даже в просвещенном XLI столетии существует кавалерия, и этот род войск успешно применяется на поле боя. Связано это с тем, что существующие детекторы нацелены обычно на обнаружение техники, а человек на коне ими не засекается. Итог — глубокие кавалерийские рейды по тылам противника в мире Warhammer 40k являются реальностью.

Командуют полками Имперской Гвардии **Комиссары**. Это специально присылаемые администрацией Империи командиры, чье предназначение — держать в узде и вести в бой отряды. Конечно, у полков есть и собственные командиры, набираемые из жителей мира, где создан полк, но такие офицеры обычно плохо понимают предназначение полка и не могут вести его в бой с полным воодушевлением. Задача Комиссара — довести до каждого воина цель похода, следить за моральным духом подчиненных, препятствовать возникновению его способной увести воинов в стан врага.

Раз уж зашла речь о Комиссарах, поговорим и о штрафбате. Есть в Имперской гвардии и **Штрафные Легионы**. Туда ссылают сумасшедших, убийц и прочие асоциальные элементы. Именно Штрафные Легионы посылают на самые опасные участки при наступлении. Им же предстоит останавливать внезапные прорывы противника своими телами, пока на поле боя не подойдут более ценные части. Штрафники важны для имперской армии, и их роль не стоит недооценивать.

Наконец, важную роль играют и **полки Нелюдей**. Нелюди — это потомки людей, поселившихся в первую волну колонизации на планетах, условия жизни которых слишком сильно отличались от земных. Одни из них меньше людей, как Ратлинги, а их размеры делают их идеальными для профессии снайпера. Другие — великаны, как Огрины, и годятся (из-за недалекого ума) для штурмовых батальонов. Но все они (к счастью для них же самих) признаны людьми и не преследуются имперской Инквизицией.

Итак, мы с вами попытались окинуть взором Империю людей — государство, протянувшееся в будущем на тысячи световых лет и включающее в свой состав бесчисленное множество населенных планет. В следующий раз мы попробуем понять, кто же эти существа, рискнувшие противостоять людям, и по каким причинам они это сделали.

Morgul Angmarsky

Продолжение следует

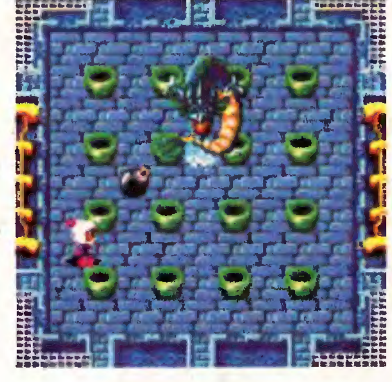
КАРМАННЫЕ ИГРЫ

Bomberman

Разработчик: *Hudson Soft*
Издатель: *Hudson Soft*
Платформа: *N-Gage, N-Gage QD*
Жанр: *arcade, puzzle*
Мультиплеер: *до 2 человек через Bluetooth*

Большеголовая малявка, минирующая все подряд и наслаждающаяся предсмертными воплями маленьких монстриков, которые сливаются с оглушительными взрывами, начала творить гадости, если мне не изменяет память, еще в 1985 году. Однако, в отличие от того же "Принца Персии", ничуть не повзрослела и не изменилась, скромно переползая с одной платформы на другую, отбрыкиваясь от нововведений и лишь слегка прихорашиваясь.





В общем-то, на этом обзор можно и закончить, добавив: "Ну вот! Теперь Bomberman есть и на N-Gage!" Однако стоит учесть, что есть в этом мире люди, не знакомые с легендарной серией, зародившейся на заре игростроения. Специально для них и приводится оставшаяся для прочтения часть. Феномен Bomberman чем-то напоминает не увядающую до сих пор популярность "Сапера", "Тетриса", Lines и прочих простеньких, но увлекательных офисных игрушек. Несмотря на то, что "геймплей" в играх данной категории однообразен до безобразия, графика примитивна до ужаса, а звуковое сопровождение (если оно есть, конечно) специально создано для того, чтобы расшатывать нервы, они по-прежнему остаются верными товарищами любого человека, которому захотелось поиграть во что-нибудь простенькое, ненавязчивое и увлекательное. Этакие бойцы невидимого фронта, которые воюют там, куда старшие братья по оружию никак не могут прорваться.

Принцип Bomberman очень прост: маленькое создание бегает по квадратному уровню и собирает бонусы, увеличивающие его боезапас, скорость, количество жизней и силу взрывов. Приходится взрывать все, что взрывается, и уничтожать монстриков, подгадывая их появление в зоне досягаемости установленной бомбы. Уровни, конечно, слегка отличаются друг от друга по цветовой гамме, но общая идея при прохождении ничуть не меняется.

Версия для N-Gage выполнена в ярком, мультяшном и очень приятном для глаз стиле. Локации сменяются как раз в тот момент, когда успевают надоесть, причем переход в новый антураж предваряет битва с каким-нибудь огромным боссом, с которым приходится сражаться все по той же схеме — путем минирования. Имеются и бонусы, и какой-никакой заставочный ролик, демонстрирующий причину выхода нашего героя на тропу войны. В целом по-прежнему увлекательно, но в тоже время новизной и не пахнет. Впрочем, для данной игры это только плюс.

Оценка: 7. Старичок Bomberman сияет яркими красками, задорно пиликает сквозь динамики и по-прежнему радует своих поклонников, готовых раз за разом, год за годом убивать время за одной и той же игрой. Правда, теперь нет необходимости таскать за собой компьютер.

Lockust

Ancient Empires

Разработчик: *Macrospace*
Платформа: *J2ME*
Жанр: *стратегия*
Интерфейс: *английский*
Размер: *95-100 Кб*

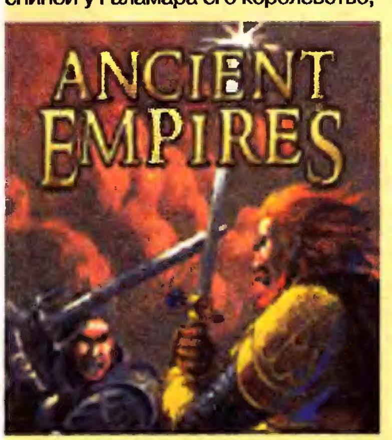
Король Галамар со своим королевством Торин оказался в самой гуще темных дел своего брата Валадорна, который собрал очень сильную армию магов, монстров и демонов, чтобы завладеть всем миром. Галамар покидает свое королевство и отправляется на поиски воинов, которые смогут противостоять армии Валадорна. Королю приходится нелегко, на армию нужны средства, а королевство приносит малые доходы. Приходится оккупировать малые деревушки и пополнять свой золотой запас.

Но вот армия собрана, и начался бой, и брат пошел на брата, ведь за спиной у Галамара его королевство, а предателю Валадорну, человеку одной крови, объявлен приговор — смерть! Кто победит — король высших кровей Галамар или его брат-предатель Валадорн — зависит от вас и ваших стратегических способностей. Не бойтесь рисковать и принимать неординарные решения.

Перемещение в игре напоминает Heroes of Might and Magic — пошаговую стратегию. Каждый герой-воин обладает уникальными способностями: перемещением по воде, быстрым перемещением, стрельбой на расстоянии, воскрешением мертвых и т.д. Грамотно используйте территориальные особенности — помните, что на открытой местности воины более уязвимы, поэтому прячьтесь где-нибудь в горах и атакуйте.

Оценка: 8.

AdianOFF





Billiard

Разработчик: *MegaSoft*
Жанр: *симулятор бильярда*
Системные требования: *PalmOS 3.0*
Размер: *от 75 Кбайт в зависимости от модификации*

Играть в бильярд — это стильно. А уметь играть в бильярд — это стильно вдвойне. Поэтому многие состоявшиеся люди начинают ходить в бильярд-клубы, а некоторые, чтобы научиться играть получше, устанавливают себе на компьютер симуляторы и гоняют там виртуальные шары по не менее виртуальному столу. И вот теперь часть из них может сделать еще один шаг вперед — оттачивать свое мастерство в пути, на учебе, на работе — ведь бильярд добрался и до Palm'ов!



У меня оказалась огромная папка с множеством разновидностей одной и той же игры. Некоторые из них были приспособлены под конкретные модели наладонников, отдельные файлы подходили для разных модификаций экрана — от монохромного черно-белого до 256-цветного. Соответственно файл весил от 75 до 250 Кбайт.

Итак, непосредственно впечатления. В игре нет главного меню — несколько необычно, но, по сути, так даже лучше: сразу попадаем в игровое. Там можно выбрать один из трех режимов игры (пул-"восьмерка", пул-"девятка" и пирамида, сиречь русский бильярд), а также параметры стола, лунок, скорости шаров и самое главное — соперников.

Играть можно с компьютером, вдвоем на одном Palm'е, наблюдать битву двух компьютерных игроков и — самое удивительное — играть одному без соперников!

Перед началом партии выбирается уровень сложности (всего их четыре). Радует возможность регулировать все параметры удара: силу, направление, угол наклона кия к столу, точку удара по шару.

Во время игры есть доступ еще к некоторым опциям: цвету шаров, так называемому пошаговому режиму (в нем после удара есть возможность немного его изменить, но лишь в одном показателе) и показу траектории шара после удара — исключительно читерская штука, надо признать. Шары катятся как положено, чудес физики не демонстрируют.

Игру подводит AI. Если на первых двух уровнях сложности весьма легко выиграть без читерских уловок вроде пошагового режима и показа траектории, то уже третий уровень сложности преподносит сюрпризы.

Компьютер наносит совершенно нерациональные удары из гиблых позиций и кладет шары в лузы сериями по 5-6 штук! При этом совершенно идеальные позиции AI игнорирует с упорством, достойным лучшего применения.

Оценка: 9. Хороший симулятор, затягивающий и в то же время отпугивающий сюрпризами AI. Но в итоге достоинства перевешивают недостатки. Играть стоит в любом случае, пусть и не очень долго — пока не замучает Искусственный Интеллект.

Phoenix

Fantasy Warrior

Разработчик и издатель: *Sumea*
Платформа: *J2ME*
Жанр: *RPG*
Интерфейс: *английский*
Размер: *190-200 Кб*

Наконец-то для обладателей мобильных телефонов разработчики компании Sumea выпустили настоящую ролевую игру с огромным количеством героев, артефактов и врагов. Главному герою по имени Рento нужно спасти свою сестру, которую украл злой волшебник и заточил в у себя в замке. Мы должны провести Рento через подземелья, но входы в подземные владения закрыты магическими заклинаниями. Как же их снять? К нам на помощь приходят добрые жители соседних селений. Однако просто так нам никто ничего не скажет — только если Рento согласится оказать взаимную помощь, а это выполнение нелегких квестов и заданий, благодаря которым наш Герой становится более сильным и опытным. Заодно собираем полезные артефакты для увеличения наших возможностей, так как у злого волшебника имеется армия могущественных монстров и множество неприятных сюрпризов в виде ловушек. Победим Зло и спасем сестру Рento! В игре представлена огромная территория. Управление удобное. Система боя нетрудная — все, что нужно, это подойти к врагу лицом. Бой проходит на отдельной локации. В игре великолепная графика и отличный сюжет.

Оценка: 9.

AdianOFF





Race Fewer

Разработчик: *Digital Fiction*
Жанр: *гоночный симулятор*
Системные требования: *PalmOS 3.1*
Размер: *343 Кбайт*

Среди игр на Palm трехмерность уже давно не редкость. Но обычно эти игры требуют PalmOS V, цветной экран и прочие приятности, которые пока не очень распространены у нас в Беларуси. И вот недавно я обнаружил среди массы этих требовательных игрушек одну с непритязательным названием Race Fewer. Что же скрывается под "говорящим названием"? Запуская игру, мы видим следующее: сначала появляется раллийная трасса, по которой с характерным звуком пролетает болид, делает переворот в воздухе и становится ровненько на стартовую площадку. Потом на эту картину быстро опускается красивое меню...

В игре немало опций, что не может не радовать опытного владельца Palm'a — нередко в играх нельзя менять даже управление. Можно поставить динамичную или статичную камеру, поменять единицы скорости, выбрать болид из трех разных — внимание к мелочам есть однозначный плюс.



Режимов игры аж 5 штук, причем последние становятся доступны лишь по прохождении первых. Так, чтобы участвовать в чемпионате, надо сдать так называемые экзамены, а выиграв чемпионат, вы получите доступ к дуэли. Изначально доступны лишь одиночные гонки и экзамены.

Управление в игре простое, но его можно и менять. Газ, тормоз, движение рулем (двумя кнопками) — вот и вся премудрость. На всякий случай предусмотрено альтернативное управление, активно использующее стилус.

Графика в игре относительно приличная, трехмерная. Симпатичные фоны с деревьями и зданиями не отвлекают от игры, отлично вписываясь в общую картину. Разумеется, для современных Palm'ов это далеко не идеал, но, учитывая, что игра запускается даже на устаревших машинах с черно-белым экраном и 4 градациями серого и смотрится там вполне достойно, — мы не вправе сильно придираться. Трехмерные игры, идущие под PalmOS 3.1 — вообще редкость, да и нельзя требовать многого в плане графики от наладонника.

Оценка: 8. Неплохой симулятор ралли, отстает лишь графика. Любителям жанра, которые не гонятся за красотой — однозначное must have, остальным рекомендуется для ознакомления. Хотя, скорее всего, надолго игра останется лишь на слабых палмах, где она вне конкуренции.

Phoenix

АНОНС

Star Wars: Empire At War

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Petroglyph*
Издатель: *LucasArts*
Дата выхода: *осень 2005 года*

Игры по Вселенной "Звездных войн" — это целая индустрия, которая крутится вокруг одного-единственного выдуманного мира. Практически по каждому мало-мальски значимому эпизоду из истории далекой-далекой Галактики выпускалось по две-три игры, и к каждому фильму приурочиваются все новые и новые продукты. Конечно, серии фильмов от Лукаса скоро придет конец (увы, как это ни печально признавать, но факты есть факты). Но, думается мне, поток игр не остановится. Уж больно хлебное это дело — создавать окупаемые проекты по столь популярной Вселенной.

И в то же время, несмотря на огромное количество выпускаемых продуктов, качество их почти всегда оставляло желать лучшего. Наряду с более-менее приемлемыми вещами (вспомните тот же KotOR, к примеру) встречались и такие "игры", упоминать названия которых не хочется хотя бы ради того, чтобы они не удостоились славы Герострата.

В основном игры по "Звездным войнам" сосредоточиваются вокруг боев на лазерных мечах или тому подобных развлечений. Но есть среди них и гонки, и ролевые игры. Были и стратегии, но ни одна из них не удостоилась даже малой толики славы какой-нибудь Dune 2 или Starcraft. Не везло, прямо скажем, Дарту Вейдеру и компании на толковую компанию-создателя стратежек. Но, кажется, поток невезения скоро кончится. А все потому, что за новую игру-стратегию под названием Star Wars: Empire at War берется Petroglyph.

Возможно, многим из вас название сей команды ничего не скажет. Действительно, что мы знаем о студии Petroglyph? Знаем, что расположена она в окрестностях Лас-Вегаса. Что работает в ней пара-тройка десятков сотрудников. Что команда достаточно молодая (пока у нее не имеется выпущенных игр), но амбициозная, не зря же именно ей отдали право на создание стратегии, призванной наиболее полноценно осветить битвы в мире Star Wars. Казалось бы, это все. Но, как известно многоуважаемым читателям, на поверхности видна лишь верхушка айсберга, в то время как основная часть находится под водой. Точно так же дело обстоит и с Petroglyph. Если мы посмотрим личные дела сотрудников команды-разработчика, то с удивлением обнаружим, что многие из них работали в Westwood. И не просто работали, а стояли у истоков жанра RTS, трудясь над Dune 2, Command & Conquer и прочими проектами. Именно эти люди заложили основы развития RTS на годы вперед, а теперь они все в один голос заявляют о необходимости смены приоритетов и изменения основ. И надеются, что прорывом в стратегиях реального времени станет не что иное, как их будущая игра.

Star Wars: Empire at War не будет обыкновенной стратегией с обустройством базы, добычей ресурсов харвестерами и личным надзором за каждым рабочим на поле боя. Разработчики убеждены, что время подобных решений давным-давно прошло. Нынче народ требует меньше экономики и больше военных действий (ярчайшим примером чему может служить недавний успех Warhammer 40k: Dawn of War). Сказано — сделано, и вот уже вся концепция переписывается так, как это угодно пользователям. Игра будет разделена на три составляющие — стратегически-строительную часть, сражения в космосе и битвы на планетах.

Первая и, с моей точки зрения, пожалуй, самая важная для победы часть покажет нам Галактику. Поначалу каждая из двух сторон (Империя и Повстанцы) контролирует в указанной Галактике лишь пару-тройку планет (из общего числа, превышающего двадцать). Со временем сфера влияния будет расширяться, пока не дойдет до того, что две противоборствующие силы закончат делить нейтральные территории и серьезно схватятся друг с другом. Завоевывая планеты, вы получаете контроль над их ресурсами и производственными мощностями. Чем больше ресурсов и производственных мощностей, тем быстрее вы получите доступ к новым отрядам, исследуете больше технологий, отстроите свои базы.

Базы можно строить как на земле, так и в околопланетном пространстве. Они нужны не только для обороны планет, но и для расширения своих возможностей через дополнительные модули. Скажем, постройка бара привлечет к вам большее число рекрутов, а медицинский центр позволит быстрее восстанавливать своих солдат, раненных в боях. Но построенные вами базы могут быть повреждены войсками или флотом противника, и тогда придется подумать о ремонте или же оставить все как есть, ежели ресурсов катастрофически не хватает.

Что интересно, все планеты разные. Они дают разное число ресурсов, по-разному влияют на производство в вашем государстве и даже дарят игрокам своеобразные бонусы. Так, одна планета может ускорять строительство отрядов наземных сил, другая — флота, третья — помогать в быстром перемещении армий по Галактике. Только помните, что для получения этих бонусов планету придется контролировать.

В кампании нет традиционной помиссионной структуры, которую многие из вас привыкли видеть в подобных проектах. Получили стартовую позицию (которая, кстати, как и размер Галактики, может отличаться от игры к игре в зависимости от настроек) — и вперед, с песней по жизни. Сами выбирайте направления для атаки, занимайтесь исследованием и производством. Правда, нечто подобное традиционным миссиям нет-нет да и всплывет (вроде задания угнать прототип X-Fighter у имперцев). Но, думаю, это нисколько не повредит — всякая революция успешна тогда и только тогда, когда в нее структурно входят части прежнего порядка.

Как это ни странно, но мы не увидим в игре нескольких движков. Движок в Star Wars: Empire at War один — Alamo (назван он так в честь родного города одного из сотрудников фирмы). Как только ваш флот или ваши наземные силы вторжения столкнутся с войсками противника, движок переходит в режим боя, и вы остаетесь там, пока ситуация не разрешится в пользу одной из сторон. Да и выглядит движок вполне прилично по сегодняшним меркам — он использует все достижения современных графических технологий и в то же время не заставит обладателей средних машин играть в "покадровую стратегию". Но я отвлекся, пора продолжить разговор об игре.

На выбор будут доступны две стороны — Империя и Повстанцы. В отличие от большинства RTS, где стороны обычно отличаются лишь внешним видом и парой-тройкой особенностей или героев, здесь все меняется кардинально, и применять одну и ту же тактику за всех не получится.

См. страницу 32



АНОНС

Star Wars: Empire At War

Начало на стр.31

Так, Повстанцы не склонны к большому количеству масштабных силовых акций. Их ресурсы поначалу (да и потом) сильно ограниченны, технологий мало, равно как и баз. Даже войск они стараются много не строить — ведь огромные армады несложно обнаружить, а сравниться с Империей в открытом бою "стенка на стенку" не сможет никто. Вот и приходится "борцам за свободу миров" выдумывать собственную тактику. А завязана она будет на разведке: в самом деле, лучших специалистов по разведке и скрытому проникновению, нежели товарищи, не желающие признавать власть Императора, вам все равно не сыскать. Они пролезут в любую щель и все разнюхают, а потом нанесут один точечный удар, зато такой, что имперцы останутся в шоковом состоянии несколько недель. Поможет повстанцам и то, что они знают местонахождение всех имперских сил и баз, пожалуй, кроме особенно засекреченных. Вот и применяем тактику "бей — беги". И ни в коем случае не увлекаемся. Ибо стоит нам хоть на минуту подумать, что победа близка, как тут же появляются превосходящие силы Империи, разгоняющие повстанцев как надоедливую мошкару.

Да, Империя не сильна в информированности. Ее кораблям приходится рыскать по всей Галактике, а верным штурмовикам — прочесывать планету за планетой в поисках главных баз Восстания. Но это не значит, что имперцам нечем ответить. Их ответ будет, и ответ, ужасающий по своей мощи. Заключается он в количестве и качестве войск, которые намного превосходят все технологические достижения Повстанцев. Не говоря уже о том, что имперцам будет доступно и страшнейшее оружие тех времен — Звезда Смерти!



Бои между Империей и Повстанцами разворачиваются как на поверхности планет, так и в космическом пространстве. Когда флот вторжения прибывает к планете-цели, первым делом завязываются схватки на подступах к ней. Флоты маневрируют, сближаются, и начинается непосредственно бой. Бой в космосе разворачивается на плоскости, но не стоит думать, что в Empire at War плохо проработана эта составляющая. На самом деле плоскостей несколько, и корабли могут перемещаться между ними, создавая необходимую трехмерность. Боевые взаимоотношения между различными кораблями построены по традиционному принципу "камень-ножницы-бумага": у каждого корабля есть противник, с которым он расправляется без проблем, но и ему кто-то может ответить тем же.

Что интересно, если с маленькими и юркими истребителями все просто и понятно, то с большими кораблями несколько сложнее. На них можно ставить большое количество оборудования и вооружения, но турели не могут перемещаться по всей поверхности корабля, а ведут огонь только в своем секторе обстрела. Следовательно, кораблям придется маневрировать, чтобы достичь наибольшей концентрации огня. Разработчики говорят, что маневры кораблей очень похожи на сражения флотов парусной эпохи. Наличие в кораблях различных модулей позволяет разнообразить сражение. Подобно тому, как это было в Nexus: The Jupiter Incident, можно бить по отдельно взятым узлам вражеского корабля. Хотите — обездвижьте его, а потом обойдите с наименее защищенной стороны и уничтожьте. Желаете — ударьте по орудиям одного борта, а после маневрируйте так, чтобы к вам всегда был повернут именно этот борт. Или вовсе торпедами пробейте щиты и позвольте истребителям-бомбардировщикам с помощью лазеров довершить разгром. Согласитесь — разнообразие тактик присутствует, что приятно.

Обещают, что искусственный интеллект в игре будет достаточно мощным и способным оказать достойное сопротивление. Так, если в космическом бою он увидит, что силы неравны и дело идет к поражению, то постарается сосредоточить внимание на транспортах с десантом и нанести наивысший урон силам наземного вторжения. А в самих боях корабли компьютера будут использовать принцип с камнями и ножницами на полную катушку. Что ж, пока я склонен поверить этому заявлению.

После победы в космическом пространстве можно начать вторжение на планету. А можно и не начинать, сосредоточив внимание на планетарной блокаде. Суть в том, что корабли на планетах не строятся, и противнику придется гнать свой флот с других фронтов, оголяя их, что изменит общую стратегическую ситуацию. Но выгоднее все-таки, если достаточно сил, захватить планету, ведь тогда все ее ресурсы и производственные мощности перейдут к вам. Так что высаживаемся и начинаем битву на земле.

Всем нам придется заучить одну простую истину. Все, что мы построили или привезли на планету — наше. Но только это. Конечно, в отдельно взятых случаях будут приходить подкрепления, но лучше на них не рассчитывать. Соответственно, игра сведется к выполнению задач взятыми с собой подразделениями, приближая геймплей к "чистой" тактике. Но обещают, что будет это не менее интересно, чем в случае со строительством базы и юнитов. Кстати, принцип "камень-ножницы-бумага" действует и здесь.

Иногда можно будет осуществлять взаимодействие и между космическим и наземным театрами военных действий. Так, ионные пушки смогут бить по кораблям, а истребители-бомбардировщики — атаковать войска на поверхности. И тот, кто доминирует в одной из стихий, получит хоть какую-то возможность влиять и на другую.

Мир игры — это мир "Звездных войн", а значит, и все соответствующие атрибуты присутствуют. Нам встретятся такие планеты, как Хот, Эндор, Татуин, Набу. В космическом пространстве перемещаются TIE Fighter, Y-Wing, X-Wing, Звезды Смерти и прочие. На планетах кишмя кишат AT-AT или штурмовики. Все легко узнаваемо и аутентично.

Само действие игры развернется за пару лет до событий в четвертом фильме — "Новая Надежда". Мы увидим, как зарождалось повстанческое движение, встретимся с Дартом Вейдером и проследим его феерическую карьеру в Империи. Пообщаемся с другими не менее знаменитыми персонажами. Да, мы сможем нанимать на службу героев. Одни из них (как тот же Вейдер) будут принимать участие в битвах и воодушевлять солдат своими подвигами, другие, подобно Мон Мотме, получат пассивные роли (увеличивая доходы или скорость исследований).

Упоминая об интерфейсе, скажу, что его стандартная версия предусматривает наличие на экране лишь мини-карты. По желанию к ней можно добавить панель с отрядами и их формациями, но на этом все. Больше ничем экран монитора засорен не будет. Ну и, конечно, в нашем распоряжении камера, которую игрок может вращать и перемещать как душеньке угодно.

В общем, мы ожидаем необычайную смесь отличных идей, игру, которая попытается совместить в себе целых три разнообразных мини-игры. Мы строим свою Империю или ширим повстанческое движение, отсылаем флоты к далеким планетам, наносим удары по силам противника и захватываем его базы. Ведут наши войска в бой всесильные герои, и разворачивается великое противостояние, наградой за победу в котором будет власть над Галактикой. А наградой Petroglyph станет признание пользователей и новое слово в развитии жанра RTS. Действительно, исключение развития базы и контроля над "крестьянами", введение кардинально отличающейся тактики сторон, сочетание боев в космосе с наземными сражениями и управлением своим государством, наконец, легко узнаваемый мир — сплав всех этих компонентов может стать прорывом разработчиков в сердца игроков. Дело за малым: выполнить все эти обещания. И тогда придет черед сказать: "есть отличная стратегия по Star Wars". А ждать игры осталось не так уж и долго: сколько до той осени осталось — каких-то жалких полгода!

Morgul Angmarsky

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 63161 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443.

Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.

Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

© "НЕСТОР", 2005.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 6.04.2005 г. в 18.00. Тираж 32945 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", РБ, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 1824.